OROSZORSZÁGBAN JÁRTUNK

TITKOS JÁTÉKOK ÉS FEJLESZTÉSEK AZ OROSZ TÉLBEN!

+32 oldal HARDWARE melléklet!

2004 egyik legjobb LITECH motoros FPS-e

March! OFFWORLD RECON

MAGYAR NYELVŰ TELJES JÁTÉK!

pc.games

2004-11/12

EVIL GENIUS SZUPERGUIDE

:· ELŐZETES
HITMAN: BLOOD MONEY

:· KÁRTYACSATA
X800 PRO, X800 XT, 6800 GT

:· fókuszban

HALF-LIFE 2
MEGÉRKEZETT....

EXKLUZÍV LEÍRÁS CSAK NÁLUNK!

ELŐFIZETÉSI AKCIÓ 2005!
HIHETETLEN AJÁNLAT az előfizetés
TELJES árát ajándékba visszakapod!
XIII AJÁNDÉKBA (MAGYAR NYELVŰ)

PRINCE OF PERSIA 2
A HERCEG VISSZATÉRT KÖZÉNK...

EXKLUZÍV TESZT CSAK NÁLUNK!

TESZTDÖMPING

:· GTA: SAN ANDREAS
:· NFS: UNDERGROUND 2
:· MEDIEVAL LORDS
:· BLOODRAYNE 2
:· AGON

CD tartalom:

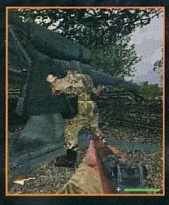
TELJES JÁTÉK MAGYARUL!!!
INNOVATÍV, CSAPATRA ÉPÜLŐ FPS KIZÁRÓLAG A PC.GAMES CD-JÉN !!!

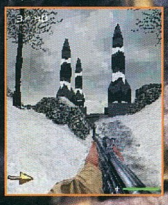
> Teljesen magyar játékmenet
> Díjnyertes LITECH grafikus motor
> Ütőképes fegyverek, felszerelések
> Alacsony rendszerkövetelmények
> Számtalan többjátékos mód

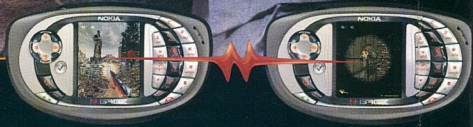
GAME PRESS

2004 november 11

CALL OF DUTY™







Őröld fel az ellenfél hadigépezetét – Call of Duty™ Parancsnoki központod ezúttal is a bőséges ellátmánnyal felszerelt N-Gage™ játékgép lesz.

Szövetséges katonaként végigharcolhatod a második világháború legendás csatáit. Részt vehetsz amerikai ejtőernyős bevetéseken, a brit SAS szabotázs-akcióiban és orosz katonaként a keleti front elkeseredett városharcaiban. Teheted mindezt 4 többjátékos-térképen, további három harcos bevonásával Deathmatch és Teamdeathmatch módban, Bluetooth kapcsolaton keresztül. És ha erősítésre van szükséged, jelentkezz az N-Gage Arénában letölthető fegyvertunningokért, tippekért, cheat-ekért. Vezeték nélküli többjátékos világégés N-Gage játékgépeden.

n-gage.com

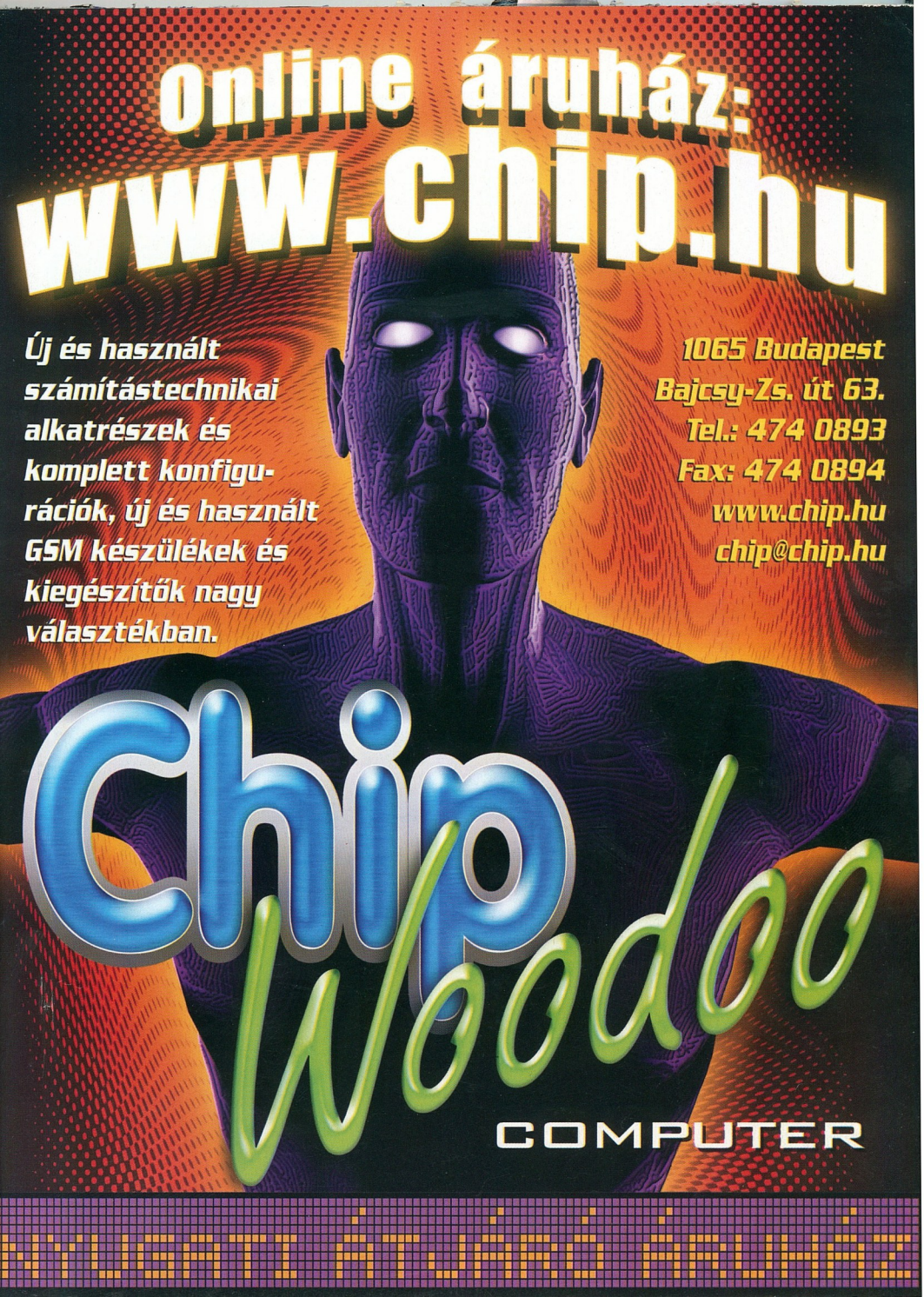
N·GAGE NOKIA

bárhol bárkivel

ACTIVISION®

N·GAGE ARENA

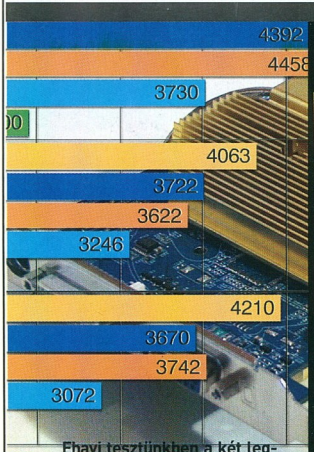
Copyright © 2004 Nokia. Minden jog fenntartva. A Nokia, az N-Gage és az N-Gage QD a Nokia Corporation védjegye vagy bejegyzett védjegye. 2003-2004 Activision Inc. Az Activision elnevezés egy bejegyzett védjegy, a Call and Duty megjelölés pedig az Activision Inc. védjegye. Minden jog fenntartva. Minden más védjegy és kereskedelmi név az érintett jogosultak tulajdonát képezi. Bluetooth a Bluetooth SIG Inc. védjegye. Bizonyos képességek és szolgáltatások használata adott szolgáltatótól függhet.


Online áruház:
www.chip.hu
Új és használt számítástechnikai alkatrészek és komplett konfigurációk, új és használt GSM készülékek és kiegészítők nagy választékban.
1065 Budapest
Bajcsy-Zs. út 63.
Tel.: 474 0893
Fax: 474 0894
www.chip.hu
chip@chip.hu
Chip Voodoo
COMPUTER
NYUGATI ÁTJÁRÓ ÁRUHÁZ

20

AZ ŐSZ 17 PILLANATA

A Buka Entertainment jelenleg az egyik legnagyobb orosz játékkiadó, a játékait több mint 70 országban terjesztik, és a terjeszkedésük következő lépcsőjeként még idén megnyitják legújabb irodájukat Kínában. Az elmúlt három évben folyamatosan figyelemmel kísértük a működésüket, szinte minden fejlesztésükről beszámoltunk, és sikerült egészen szoros együttműködést kialakítani velük. Talán ennek is köszönhető, hogy Magyarországról egyedül mi vehettünk részt az első nemzetközi sajtótúrájukon, ahová összesen 15 ország - köztük Amerika, Svédország, Franciaország és Kína - képviselőit hívták meg.



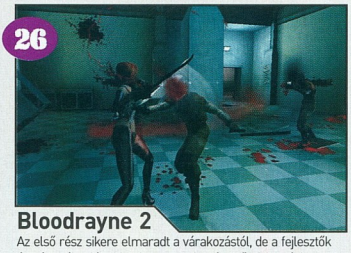
98

Ehavi tesztünkben a két legnagyobb videokártya gyártó felsőkategóriás termékeit eresztettük összse a jelenleg elérhető következő generációs játékokon, és a most megjelent 3DMark 2005-ön.

Megpróbáltuk, de nem sikerült... Megfogadtuk, hogy kivárjuk, amíg megérkezik a PC verzió, de amint a kezünkbe került a San Andreas PS2 változata, minden ellenkezésünk nyom nélkül tovaszállt.

34

KIEMELT BEMUTATÓK



26

Bloodrayne 2

Az első rész sikere elmaradt a várakozástól, de a fejlesztők úgy érezték, elég ötletük van egy igazán ütős folytatáshoz.

25

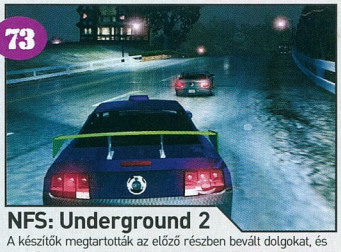
Stolen

Garret után újabb mestertolvaj próbálja meghódítani a kérgesszívű gamereket. Az illető egy igen szemreváló hölgy...

63

Vampyre Story

Mike Kirchoff ex-LucasArts alkalmazott saját céget alapított és klasszikus, rajzolt kalandjátékon dolgozik.



73

NFS: Underground 2

A készítők megtartották az előző részben bevált dolgokat, és megfűszerezték néhány új ötlettel. A recept bevált.

TARTALOM

CÍMLAPSZTORI

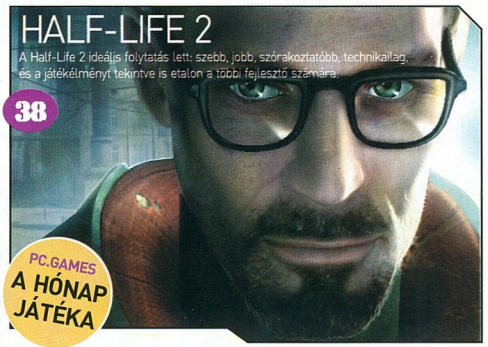
PRINCE OF PERSIA: WW

A Herceg megmenekült a halál torkából, ezzel magára haragította a felsőbb hatalmakat. Nem maradt más, szembe kell nézzen a sorsával.

28

HALF-LIFE 2

A Half-Life 2 ideális folytatás lett: szebb, jobb, szórakoztatóbb, technikailag és a játékélményt tekintve is etalon a többi fejlesztő számára.



38

PC.GAMES A HÓNAP JÁTÉKA

AKCIÓ

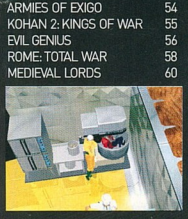
STOLEN	25
BLOODRAYNE 2	26
PRINCE OF PERSIA: WW	28
GTA: SAN ANDREAS	34
HALF-LIFE 2	38
MOH: PACIFIC ASSAULT	44
CALL OF DUTY: UO	46
SHADOW OPS: RM	47
FULL SPECTRUM WARRIOR	48

KALAND/RPG

VAMPYRE STORY	63
AGON	64
WANTED: WWW	68
LEISURE SUIT LARRY: MCL	70

STRATÉGIA

BATTLE MAGES	53
ARMIES OF EXIGO	54
KOHAN 2: KINGS OF WAR	55
EVIL GENIUS	56
ROME: TOTAL WAR	58
MEDIEVAL LORDS	60



HARDWARE

KRISTÁLYGÖMB	83
HARDVER HÍREK	84
PIACI KÖRKÉP	86
MOBILEDIT	88
KARÁCSONYI VÁSÁRLÁSI TANÁCSOK	102
WINDOWS XP - SP2	108
DOLGOZZUNK OTTHONRÓL	90
NOTESZGÉPET KARÁCSONYRA	92
NEXTGEN VASAK	98
ZAJLÁDÁK OLCSÓN	104

SZIMULÁTOR

NFS: UNDERGROUND 2	73
COLIN MCRAE RALLY 2005	76
NBA LIVE 2005	78
NHL 2005	80
TOTAL CLUB MANAGER	81

ROVATOK

DVD TARTALOM	6
TELJES JÁTÉK	8
HÍREK	10
INTERJÚ	19
KIEMELT TÉMA	20
A HÓNAP SZTÁRJA	118
MEGESZ CAMP 2004	120
EVIL GENIUS VÉGIGJÁTSZÁS	112
NETES JÁTÉKOK	122
JÁTÉKTEMETŐ	124
HELP	126
LEVELEZÉS	128

KIEMELT LEÍRÁSOK

48

FULL SPECTRUM WARRIOR
Az Xbox-on nagy sikert aratott taktikai program végre megérkezett PC-re is.

60

MEDIEVAL LORDS
Egy elfeledett műfaj, az építkezős - menedzselős játékok legújabb képviselője.

76

COLIN MCRAE RALLY 2005
Az új epizód jól összerakott, izléses és játszható ralliszimulátor lett, kötelező darab!

78

NBA LIVE 2005
A kosárlabdás program legújabb része óramű pontossággal érkezett meg.

INTRO

Sziasztok!

Ennek a számnak az introja messze nem hordoz akkora jelentőséget, mint a tartalomjegyzék egyéb sorai, hiszen a karácsonyi nagy szezon közeledtével igencsak izgalmasan alakult lapunk tartalma. Nem is sorolnánk fel a rengeteg nagy durranást, megtaláljátok ti ezt magatoktól is.

Beszéljünk inkább egy kicsit a honlapunkról, a *www.pc.games.hu*-ról, melyen máris több változás tapasztalható, azonban elhatároztuk, hogy a továbbiakban rágyúrunk a netes megjelenésre. Szeretnénk titeket is idecsábítani, éppen ezért elhatároztuk, hogy minden héten a legaktívabb fórumozó, hírező, vagy éppen cikkező emberke ajándékot kap tőlünk a részvételéért.

Jó hír, hogy remélhetőleg mire ezeket a sorokat olvassátok, már működni fog a letöltés szekció, sőt az előfizetőknek egy külön VIP területen minden számhoz mellékelünk majd egy csomó letöltenivalót, amit csak ők érhetnek el (olvassátok el az előfizetői ajánlatunkat a 129. oldalon!!!). Egyéb fejlesztések is folyamatban vannak a honlapon, hogy még jobban kiszolgáljuk az igényeiteket.

További jó hír, hogy ezentúl találkozhattok velünk, a cikkírókkal és persze egymással is, tehát szeretettel várunk mindenkit első nagy hepajunkra, a PALACE MOM PARK moziban (Budapest, XII. Alkotás út. 53),

2004. november 27-én 13 - órakor

A részletes programot feltesszük majd a honlapunkra!
Találkozunk akkor a party-n, addig is jó PC.GAMES olvasgatást kívánunk

a szerkesztők

DVD TARTALOM

Mostani DVD-nk összeállításánál kitettünk magunkért, 2 oldalon fér csak el a sok cucc leírása...

ARMIES OF EXIGO

WARHAMMER 40K: DAWN OF WAR

FIFA 2005

Az előző számnál azon keseregtünk, hogy a **Doom III** demó csak a szoftver megjelenése után került ki az ID műhelyéből, nem tudtuk felrakni az előző korongra. Mostani mellékletünkön azonban megtaláljátok. Igaz, kicsit reménykedtünk abban, hogy talán mellé tehetjük a **Half-Life 2**-őt, de egyelőre úgy néz ki, a játék is csak november 16-án kerül a tengerentúli boltokba, demó pedig még későbbre várható.

De azért nincs min keseregni, mert elég szép termést hoztak össze a játékkiadók. A DVD-n megtaláljátok a **Call of Duty: United Offense**, a **Medal of Honor: Pacific Assault** és a **Prince of Persia: Warrior Within** demóját. Melléjük passzíroztuk még a **FIFA 2005**, az **Armies of Exigo** és az **Evil Genius** demót is.

Mostani számunk teljes játéka a **Mars!** című sci-fi first-person shooter magyar verziója. A történet a Mars bolygó többszöri sikertelen kolonizálása után játszódik, robotként érkezünk meg a bolygóra, ahol hamarosan több rejtélyre is fény derül. De nem kell megijedni, a történet - mint az a FPS-ekben általában lenni szokott - másodlagos, az akcióé marad a főszerep.

A videók szekcióban szerepel a **GTA: San Andreas** rövid trailere, a **Full Spectrum Warrior** bemutatója, valamint a **Half-Life 2** Coast ingame-videó high quality változata. A shareware játékok mellett közel két tucat teljes verziós játékot találtok, a nagyobb lélegzetű ingyenes játékokat az Extra alatt keressétek.

Az Extra rovatunk legnagyobb darabja az egy CD-t megtöltő **Doom III** válogatás, amelyben számos single- és multiplayer pályát találtok, valamint hasznos modokat. A Játéktemető ezúttal is meglepetést tartogat: bepakoltuk a nemrég leállított **Project Joe** progi demóját, amely - leállításának pillanatáig - az elmúlt évek egy legszínvonalasabb point-and-click rajzfilmjátékának ígérkezett. Találtok még 50 MB-nyi **Star Wars** háttérképet, továbbá - mivel közületek sokan kérték - felmásoltuk a **Windows XP SP2** magyar változatát.

Kellemes kutakodást kívánnak,

a szerkesztők

DEMÓK

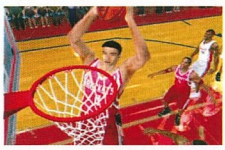
18 Wheels: Pedal to the Metal / Armies of Exigo / Call of Duty: United Offense / Doom III / Evil Genius / FIFA 2005 / Kult: Heretic Kingdoms / Medal of Honor: Pacific Assault / Prince of Persia: Warrior Within / Shade: Wrath of Angel / Warhammer 40K: Dawn of War

SIMS 2 MODOK

A korongon a Modok között terjedelmes Sims 2 válogatást találtok. A Hack könyvtárban található modokkal apróbb változtatásokat lehet eszközölni a The Sims 2 játékmenetén. Például ki lehet cserélni a háttereket, át lehet programozni a „szomszéd kamerát", a Simipulate progival az egyes tárgyak tulajdonságai is módosíthatóak. A House mappában több tucat egzotikus, előre megtervezett házat találtok. Egészen elvadult ötletek is megvalósíthatóak, mint például ez a Love Boat névre hallgató villa, saját vizesárokkal. A Skins mappába találjátok a ruhákat és egyéb, különféle skineket, amelyet Simsék magukra ölthetnek a játék kezdetekor.

VIDEÓK

Children of the Nile / Cross Racing Championship / Dark Age of Camelot: Catacombs / Earth 2160 / El Matador / **ESPN NBA 2005** / Ford Racing 3 / Full Spectrum Warrior / GTA: San Andreas / Half-Life 2 / Imperial Glory / Leisure Suite Larry / Medieval Lords / NBA Live 2005 / Pacific Storm / Shellshock / Snowblind / Stolen / Terrorist Takedown / The Fall / Top Spin / Vatan

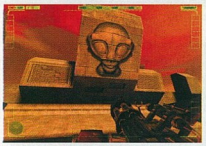


UTILITY

AbiWord / AllMedia Fixer / Audacity / Brilliant Photo / BSPlayer / CDBurnerXP Pro Free / DivX Repair / DragonFly / Fraps / Free Java / Fresh Diagnose / HD Tune / IconMania / IconX / ICQ Lite / Leap FTP / MetaBench / Microangelo /

TELJES JÁTÉK: MARS!

Mint a legtöbb FPS-cuccnak, az e havi teljes játékunknak is van némi története. A Mars bolygó benépesítési törekvései rendre kudarcot vallottak, mert a ritka légkör és valami rejtélyes sugárzás rendre tönkretett minden gépet, kivéve néhány katonai kutatólabor felszerelését. A telepesek elhagyták így a bolygót, hátrahagyva minden felszerelést, de néhány év



elteltével, furcsa jelek kezdtek érkezni a Marsról. A kormány úgy döntött, hogy útnak indít egy kutatócsapatot, hogy kiderítsék, mi is folyik ott valójában. Ennek a csapatnak leszel te a vezetője, így a te feladatod lesz a dolgok végére járni.
A játékmenet roppant egyszerű. Adott egy veled együtt ötfős csapat, mellyel a kiinduló ponttól el kell jutni a célig. A pályákon, hogy ne legyen olyan egyszerű utad, folyamatosan zúdulnak rád a megzavarodott robotok, akiknek egyetlen célja téged (s nem a csapattársaidat) megölni.
Hogy legyen a dolognak még egy kis pikantériája, a legtöbb szétlőtt robotból, mint valami lélek, egy „szellem" száll fel, és folytatja a támadást, ráadásul ugyanannyi lőszer kell a leléséhez, mint a robothoz, amelyben addig tanyázott.
A pályákon eltévedni lehetetlen, gyakorlatilag mindenütt csak egy irányba lehet haladni. Mint említettem, egy csapatnak leszel a vezetője, de azért ne gondold azt, hogy az egység többi tagja ugyanúgy fog harcolni, taktikázni, mint te. Szóval a tagok nem IQ-bajnokok, így legfeljebb arra

jók, hogy útban legyenek, néhány ellenséget elintézzenek, de elég hamar veszteséglistára kerülnek. Kiadható nekik két egyszerű parancs: irányba állíthatod őket, hogy merre támadjanak, illetve hol tartsák a pozíciójukat, vagy hol gyülekezzenek. Inkább arra készüljetek, hogy magányos harcosként kell majd átverekedni magatok a cyborg hadseregen.

Microsoft Calculator / Netscape 7.2 / No23 Recorder / PaintShop Pro 9b / PanoramaMaker / Softperfect Firewall / Sygate / Thunderbird / Virusbuster DOS / Windows Media Player 10

TÚLÉLŐCSOMAG
ACDSee / Adaware SE / Adobe Acrobat Reader / DaemonTools / DirectX / Flashget / F-Prot Antivirus / GetRight / mIRC / Motherboard Monitor / Nero / Opera / PowerTools / QuickTime / Sisoft Sandra / TotalCommander / WinAMP / WinRAR / WinZIP / WS Ftp / XNView

PATCH
D Day / Doom III / Neverwinter Nights / Panzers / Richard Burns Rally / Rome Total War / Shade / SW Battlefront / Warhammer 40K

MODOK
Far Cry Co-op Mod / Gangwars - HL mod / Homeworld 2 - PDS / Max Payne 2: The Big Reveal / Max Payne 2 térképek / Operation: Mutant Strike / **RRT3: Coast to Coast** / The Sims 2: Hacks / The Sims 2: Houses / The Sims 2: Skins / Tribes: Vengeance Dev Kit / UT2004 - Editor's

Choice Bonus Pack / UT2004 - RPG mod / Warcraft III térkép / W40k: Total War Mod

TRAINER
Alpha Black Zero / Call of Duty UF / Catwoman / Codename Panzers / Conflict Vietnam / Doom 3 / Evil Genius / Kohan 2 / Kreed / Kult Heretic Kingdoms / Larry / Madden NFL 2005 / Psychotoxic / Richard Burns Rally / Rome Total War / Sacred / Silent Hill 4 / Sims 2 / The Fifth Disciples / Tony Hawk 2 / Warhammer 40K: Dawn of War

DRIVER
Catalyst Radeon Display Driver 4.9 (Windows 2000/XP) 8.05 / Catalyst Radeon Display Driver 4.7 (Windows 98/Me) 7.99.98 / nVidia nForceWare 61.76 (Windows 9x/ME) / nVidia nForceWare 61.77 (Windows 2000/XP)

FREE GAMES
53 Doom 666 / Ace Speeder / Alien Shooter / Arasan / Astro Man / Blokketiblok / BMX / Racers / Bombic / Brick Blast / CannonBalls / Chex / Classic Solitaire / Dark Caves / Ed / Equilib / Go!go! 25 / Gormless Bubbling / Hurdler / J-Ball / Nebulus / Need For Kill / Robotron Blitz / Save Mario / Scrabble / The 30 Min RPG

SHAREWARE
1941 Operation Typhoon / 3d Darts / AirHockey / Alien Invasion / Arkandroid / ATV Mud Racer / BaloonRain / Bomb Golf / BridgeBuilder / GetOut / Insaniquarium Deluxe / Lux / Luxury Liner Tycoon / Mutant Storm / Pac-Fish / Paper Folding / Silent Attack / Space Tripper / Starship / Zaxxoids

EXTRA
DOOM III válogatás / A BUKA házatájáról / Windows XP SP2 HUN / Retro 3D videók / Fun videók / Játékreklámok / Így készült: Ghost Recon 2 / Így készült: The Battle for Middle-Earth / Star Wars háttérképek / Mini Game Compo 2004 / Játéktemető /

KÉPMUTATÓ
Act of War / Agon / Armies of Exigo / Atlantis Evolution / Battle Mages / Battlefield 2 / Black and White II / Chesters Adventure / Children of Nile / CoD United Offense / D and D Online / Desperados 2 / Earthworm Jim 3D / Evil Genius / Full Spectrum Warrior / Half Life 2 / Hellforces / Kohan 2 / Leisure Suite Larry / Medieval Lords / NFS Underground 2 / Officers / Pariah / Playboy Mansion / Prince of Persia 2 / Project Snowblind / Road to Fame / Rogue Trooper / Rollercoaster Tycoon 3 / Rome Total War / Shadow Ops Red Mercury / Sid Meiers Pirates / Sniper Elite / Stalin Subway / Stolen / Sudden Strike 3 / SWAT 4 / Terrorist Takedown / The Moment of Silence / Total Club Manager 2005 / Vampire Story / Wish

RETRO
Aquarius / Chaos Funk / CircusIrata / Combat Comeback / Dynamite / Factory Breakout /

DOOM III VÁLOGATÁS

Az előző DVD-nkre már igyekeztünk összeszedni egy **DOOM III** válogatást, azonban mivel a játék a lapzárta előtt mindössze 2-3 héttel jelent meg, nem sok mindent találtunk. Azonban időközben eltelt két hónap, a gamerek nagy része végigtolta a játékot, és egy részük belevetette magát a pályakészítés rejtelmeibe.
A mostani válogatásunknak elsősorban az adta az apropót, hogy megszülettek az első single és multiplayer

térképek, valamint a komolyabb modok - összeszedtünk egy tisztességes mennyiséget. Már csak azért is érdemes belenézni némelyik pályába, mert számos olyan tulajdonságát fedezhetjük fel ezáltal a D3 engine-nek, amit a játékban nem láthattunk.
A térképek mellett találtok még a válogatásban néhány multiplayer videót, megnézhetitek, hányan várakoztak az egyik nagy amerikai elektronikai áruház előtt a Doom III megjelenésének pillanatában. A Tools szekcióban minden meg van, ami a Quake pályák konvertálásához, vagy teljesen új Doom III térképek készítéséhez kell.

TOVÁBBI TELJES JÁTÉKOK

10.000 MAHJONGG: a játékban többfajta játékmódot és mahjongg-készletet is találunk. A progi 3D-ben mutatja a táblát, a feladatunk minden esetben az oldalról szabad, azonos ábrával fedett kövek levétele. A játék addig tart, amíg le nem szedtük az összes kövecskét, vagy már nincs lehetőségünk több pár kijelölésére.
ALIEN AGENCY: remek 3D platform játék, amelyben egy zöld idegent kell irányítanunk. A platformo-

kon ugrálva érhetjük el az egyes pályák végét, miközben számos csapdát kell kikerülnünk és ellenséget legyőznünk. Zöld főhősünk fegyverrel is rendelkezik, a pontszerzés érdekében a pályákon szétszórt gyémántokat kell összeszednünk.
STAR WARS - CLONE WARS: rajongók által készített, színvonalas Star Wars akciójáték. A feladatunk a birodalom erőit legyűrni a csatamezőn. Az űrhajók turbólézerén kívül igénybevehetünk néhány nagyon hasznos segítséget: birodalmi gyalogságot, jediket és légitámogatást.

Glug Glug / Humphrey / Jetpac / Lazy Jones / LordFred / Mined Out / NEMESIS 1 / Nifty Lifty / Rick Dangerous / Solom / The Fall Guy / TRANZ AM 2004 / Zub

TELJES JÁTÉKOK
10000 Mahjongg / Alien Agency / Amazing Aquarium / Brain Hotel / BVE / Crunchling Adventure / Ghostbusters / Hell Creatures / Kingsborn / Operation Genocide / SW Fleet Commander / Titan Omega Revelations / Twilight of the Gods

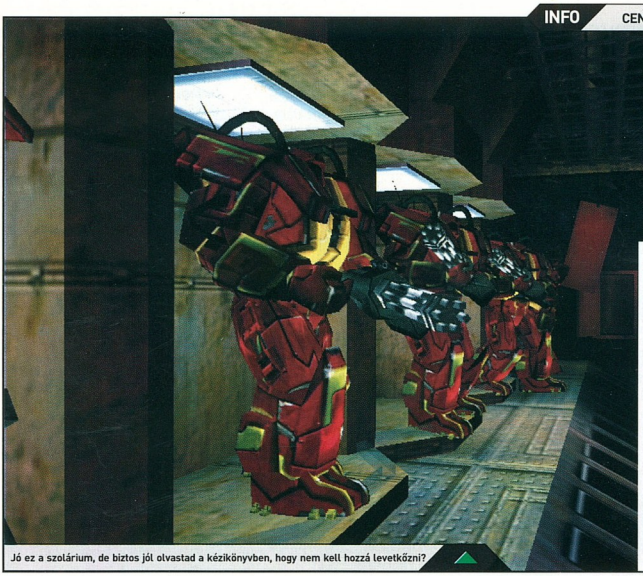
MAGYAROSÍTÁS
Breed / CC Generals / Chrome / Legacy of Kain Defiance / No One Lives Forever 2 / Serious Sam 2 / Soldier of Fortune II / SW Galactic Battlegrounds / UT2004

HÁTTÉRKÉPEK
CoD United Offense / Evil Genius / Full Spectrum Warrior / GTA San Andreas / Kohan 2 / Leisure Suite Larry / Medieval Lords / Pariah / Prince 2 / Rome Total War

KÉPERNYŐVÉDŐK
Grill 3d / GTA San Andreas / Prince 2 / Rocco Rabit / Sega Outrun 2 / Stalker / StarWars 3d

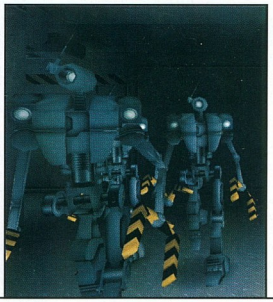
WEBKITEK
Evil Genius / Leisure Suite Larry / Medieval Lords / Prince 2 / Rome Total War

INFO CENEGA | BUKA ENTERTAINMENT | WWW.BUKA.COM



Jó ez a szolárium, de biztos jól olvastad a kézikönyvben, hogy nem kell hozzá levetkőzni?

Nem is tudom, mintha mostanában olyan csőlátás kínozna...



MARS! LETELEPEDÉS EGY IDEGEN BOLYGÓN

Vajon melyik világ küldöttei szállták meg a gépeket, és mik a szándékaik az emberiséggel?

Mint a legtöbb FPS-cucc-nak, az e havi teljes játékunknak is van némi története, bár nem vitték túlzásba. Tehát a bolygó benépesítési törekvései rendre kudarcot vallottak, mert a ritka légkör és valami rejtélyes sugárzás rendre tönkretett minden gépet, kivéve néhány katonai kutatólabor felszerelését. A telepesek elhagyták így a bolygót, hátrahagyva minden felszerelést, de néhány év elteltével, furcsa jelek kezdtek érkezni a Marsról.

A kormány úgy döntött, hogy útnak indít egy kutatócsapatot, hogy kideritsék, mi is folyik ott valójában. Ennek a csapatnak leszel te a vezetője, így a te feladatod lesz a dolgok végére járni.

A játékmenet roppant egyszerű. Adott egy veled együtt ötfős csapat, mellyel a kiinduló ponttól el kell jutni a célig. A pályákon, hogy ne legyen olyan egyszerű utad, folyamatosan zúdulnak rád a megzavarodott robotok, akiknek egyetlen célja téged (s nem a csapattársaidat) megölni. Hogy legyen a dolognak még egy kis pikantériája, a legtöbb szétlőtt robotból, mint valami lélek, egy „szellem" száll fel, és folytatja a támadást, ráadásul ugyanannyi lőszer kell a lelövéséhez, mint a robothoz, amelyben addig tanyázott.

A pályákon (melyekből nincs túl sok) eltévedni lehetetlen, gyakorlatilag mindenütt csak egy irányba lehet haladni. Mint említettem, egy csapatnak leszel a vezetője, de azért ne gondold azt, hogy az egység többi tagja ugyanúgy fog harcolni, taktikázni, mint te. Szóval a tagok nem IQ-bajnokok, így legfeljebb arra jók, hogy útban legyenek, néhány ellenséget elintézzenek, de elég hamar veszteséglistára kerülnek. Kiadható nekik két egyszerű parancs: irányba állíthatod őket, hogy merre támadjanak, illetve hol tartsák a pozíciójukat, vagy hol gyülekezzenek. Inkább arra készüljetek, hogy magányos harcosként kell majd átverekedni magatok a cyborg hadseregen.

A pályáknak van azért néhány olyan része, ami egy kicsit trükkösebb. Az első ilyennel még az űrállomáson akadtam össze, és bevallom beletelt jó néhány órámba, mire rájöttem, a megoldásra. A kapott feladat szerint

TIPPEK

- Nagyon figyelj, és néha nézz a hátad mögé, mert a cyborgok hangtalanul közlekednek, és a legváratlanabb helyekről tudnak a hátad mögé kerülni.
- A kis robotokat kerüld el, mert elektrosokkolóval lőnek rád, és amíg tűz alatt tartanak, szinte meg sem tudsz mozdulni, szabad prédájává válva ezzel a támadó nagyoknak.
- A csapattársaidra ne igazán számíts. Meglehetősen önfejűen harcolnak, legtöbbször arra mennek, amerre ők akarnak. Sokszor előfordul, hogy a kapott parancsot egyszerűen figyelmen kívül hagyják.
- Figyelj arra, hogy mindig legyen hová hátrálnod, mert közvetlen közelről a lövéseid hatástalanok, viszont a gránától és a rakétától te is sérülsz.
- A szellemek fészkét legegyszerűbben gránátokkal tudod felrobbantani, de van amelyikre akár tízet is rá kell dobni.
- A pattogóval szűk helyen ne tüzelj, mert visszapattannak rád a lövedékek.
- Vigyázz a repülő aknákra. Szerencsére csipogásukkal felhívják magukra a figyelmet. Ha egyre sűrűbben csipog, majd elkezd sípolni, jobb, ha futsz valamerre, mert egynek a hatósugarába kerültél, és pillanatokon belül robbanni fog.
- Figyeld állandóan az energiaszintet. Ha nagyon fogy, ideje utánpótlás után nézni, mert ha lenullázódik, véged, de ha volt fegyvered, akkor mind átalakul vészenergiává, és csak az alapfegyvered marad.
- Figyeld meg, melyik fegyverhez mennyi lövedéked lehet maximálisan, mert ha tele vagy, hiába veszed fel az utánpótlást, akkor sem lesz több lőszered, de a földről eltűnik.

FEGYVEREK

Fő fegyverek (bal gomb):
Alapfegyver (minigun): forgócsövű géppuska, amely soha nem fogy ki, bármilyen ellenség ellen hatásos, csak jó sokat kell rálőni.
Vadászpuska: hatcsövű sörétes fegyver. Kicsit nagyobbat sebez mint az alapfegyver, de sajnos elég kicsi a tüzelési sebessége.
Módosított minigun: nagyobb hatékonyságú forgócsövű géppuska. Nagyobb a szórása, de ütősebbek a lövései, viszont lassabban pörög fel a cső a tüzelési sebességre, és hamar kifogy.
Plazmavető: kékes fénnyel izzó lövedékeket lő ki magából, amellyel alaposan le lehet bénítani az ellenséget, és kellő adaggal bármit megsemmisít.
Lézer: mint a nevében is benne van, kis lézernyalábokat lő ki, amelyekkel nem egyszerű célba találni, és szerintem az egyik leggyengébben sebző fegyver.
Nehéz plazmavető: vörösen izzó plazma lövedékeket köpköd; rendkívül hatásos fegyver, de a lövedékei lassúak, és elég sok időbe telik működésbe hozni.
„Pattogó": csak biztonságos távolságból használható fegyver, mert be kell gyorsulnia, mielőtt elkezd tüzelni, és ez elég sokáig tart. Az a lövedéke, amelyik talál, jó nagyot sebez, amelyik nem talál, az összevissza pattog és akár téged is megsebezhet.

Másodlagos fegyverek (jobb gomb):
Rakéta: semmi extra, csupán mini rakéták, amelyek bármit szétkapnak, legfeljebb több kell belőlük.
Gránát: alapból időzítve robbanó lövedékek, de ha valamit eltalálnak, azonnal robbannak. Pontos dobásokkal hatékony fegyver.
Gauss fegyver: abszolút a legjobb, csak sajnos egyedül a piramisos pályán találkoztam vele. Bármit elintéz egyetlen lövéssel, és iszonyat messziről.

el kell jutni a komputerszobába, de valójában az őrállomás energiafejlesztője az a „terem", amelyen át kell jutni, hogy következzen az újabb pálya. Az energiafejlesztő területére belépve elég hamar nyilvánvalóvá válik, hogy ez a szerkezet is önálló életre kelt, és mindenre vadászik, ami csak mozog, beleértve ebbe a téged támadó robotokat is. Ha eltalál, meglehetősen drasztikus hatású áramütéseket kapsz. Ezen a részen csak úgy tudsz átjutni, ha leállasz áramfejlesztő, ami akkor következik be, ha tönkremegy. Ahhoz hogy ezt elérd, időnként meg kell állnod a szerkezetet tartó állványok mögött, de úgy, hogy teljesen takarásban legyél. Amint megállsz, a kis drága kilövi rád a halálos villámait, amivel minden alkalommal tönkretesz saját magából is egy részt. Sokáig persze nem állhatsz egy helyben, mert a megőrült robotok végeláthatatlan sorokban érkeznek az udvarra, hogy elintézzenek.
A következő trükkös rész a Mars felszínén, a bázis bejáratául szolgáló piramis tetején lévő lift elindítása. Ez a rész is megdolgoztatott mire rájöttem a helyes megoldásra, de leszek olyan rendes, és elárulom. Tehát az udvarra kiérve először likvidálni kell minden ott tanyázó gépet, csak ezután nyílik ki a piramis tetején lévő helység lézerzárja. A módszer ezután a következő: a tér négy sarkán van egy-egy őrtorony, melyeknek az ajtaját a piramis tetején lehet kinyitni, de egyszerre csak egyet. Az őrtornyok tetején csak a piramis tetejéről látható egy-egy jelzőfény, melyek vagy pirosan, vagy zölden világítanak. Először persze mind sötét, és ahhoz hogy felgyulladjanak, be kell menned az egyik toronyba, felmenni a vezérlőhelyiségbe, és a panelen megnyomni a kulcs jelű gombot. Ezután futás vissza a piramis tetejére, megnézni, hogy melyik számú torony tetején világít zöld fény, majd futás megint vissza az őrtoronyba, megnyomni azt a számot, amelyik számú őrtorony fölött zöld fényt látsz, majd futás megint a piramis tetejére, de nem azon a lépcsőn, amelyik tetején annak a toronynak az ajtó nyitó gombja van, amelyikben épp jártál, hanem a tőle balra következőn. A lépcső tetején a bejáratnál bal kéz felől van a kulcs jelű gomb, melyet meg kell nyomni. Ha jól csináltad, a lift egyik retesze visszahúzódik. Ezt kell megismételni a három másik őrtoronynál, és már indul is veled a lift a bázis belsejébe.
Ha bázisban eljutottál a vonatig, kapsz megint egy csapatot, elindul veletek a vonat, de útközben meg kell állni, szerezni egy kis robbanóanyagot. A csapatnak add ki a parancsot, hogy tartsák a pozíciójukat, te pedig menj be a kapun. Kijutsz egy udvarra, ahol heves csata dúl, de te csak rohanj be a két épületbe, lődd szét a generátort, amikor kinyílik a raktár ajtaja, kapd fel a dinamitot, és futás vissza a vonathoz. Ha betetted a cuccot a nyitott tetejű ládába, már mentek is tovább. A cél egy város lesz, ahol el kell helyezni a dinamitot egy épületben. Először menj előre a csapatoddal, tisztítsd meg a területet, amennyire csak tudod, majd menj vissza a robbanóanyagért. Tedd le a kijelölt helyre, majd futás vissza a vonathoz. A robbanás után egy hídhoz érsz, amelynek a két oldalán az ágyúkat kell párszor újratöltened, hogy szét tudják lőni a túl oldalon lévő hatalmas lényt. Ha sikerült, fuss át a hídon, hogy belépj az ásatás területére, ahol egy újabb felderítő csapat fog várni. Itt a legtöbb gondod az úgynevezett anomáliákkal lesz, mivel egyre beljebb haladva, egyre többen lesznek, neked pedig a fészkeket kell elpusztítani, ahonnan a szellemszerű lények kirajzanak. Ehhez töménytelen mennyiségű gránátra lesz szükséged, de szerencsére lesz néhány láda, melyek újra és újra megtelnek, és ha kifogytál, csak mindig vissza kell hozzájuk menni.
A föld alatti járatok végén egy egész épületkomplexumban találod magad, ahol valósággal rajzani fognak a „szellemek", és minden fészküket szét kell lőnöd ahhoz, hogy továbbjuss. A gócpontot (a lüktető kék valamit) csak akkor tudod sebesíteni, mikor kinyílik. Közben folyamatosan mozgásban kell lenned, mert ontja magából a „szellemeket". Ha sikerült

Nehogy megállj és elkezdj harcolni, mert a kő azonnal elveszlik és kezdheted elölről. A templom közepén egy hatalmas, skorpiószerű lény fogja utadat állni, amely nem elég hogy nagydarab, még ronda zöld hernyókat is köpköd rád, melyekkel nem ajánlatos érintkezni, mert kicsit halálosak. A legegyszerűbben úgy tudod legyőzni, hogy odacsalod a kijárathoz, ahol te ki tudnál menni az udvarra, és biztonságos távolságból belepumpálod az összes muníciót. Ha minden elfogyott, csak tenyerelj rá az egér bal gombjára, és lőj, amíg el nem fogy az összes élteregye. Ha az udvaron tiszta a levegő, átjutsz a templom másik felébe, ahol két újabb követ kell a megfelelő helyre tenni, ami után megnyílik az út a főellenségig - ő valóságos istencsapása.
Először is irdatlan nagydarab, (csak a térdéig érsz) aztán a szeme villanása lézersugár, a tenyeréből lángcsóvákat lövell, a dobbantásával elkábít, és nem igazán fogják a fegyverek.
A pályán van két orbitális csapásmérő fegyver, amelyekkel a kellő pillanatokat elkapva nagyjából a felére le tudod amortizálni az életerejét, de utána maradnak a szimpla fegyverek, amelyekkel csak két esetben lehet sérülést bevinni neki. Az egyik, amikor eltűnik körülötte a lángburok, a másik az a pillanat, amikor a szeméből kilövellnek a lézer lövedékek, és el tudod találni a szemét. Nekem szerencsére sikerült a lávafolyam fölött átívelő híd közepén megállítanom úgy, hogy a híd korlátja mögé állva a lövedékei engem nem értek el, de a korlát fölött átlőve én pont a fejét tudtam lőni. Ezzel a módszerrel és mintegy öt perc folyamatos tüzeléssel sikerült kinyírnom.
Röviden ennyi a játék, és bár mindaz, amit leírtam, igen egyszerűnek tűnhet, de nyugodtan kijelenthetem, még könnyű fokozaton sem lehet egy hétvégén végignyomulni rajta. Kellőképpen nehéz, sőt időnként túlságosan is, de szerencsére az F7 gomb jól kézre esik. Jó mulatást tehát hozzá, és halál a robotokra!

kinyírnod, máris a következő pályán találod magad, egy újabb csapattal. Ez egy templom lesz, ahol színes kristályokat kell elhelyezni a megfelelő helyekre. Nem lesz egyszerű sétagalopp, de amint megtaláltad valamelyik követ, ne törődj semmivel, csak rohanj vele a megfelelő helyre.

Clemi
clemi@pc.games.hu

BATTLEFIELD 2

Jó ütemben halad az új DICE-siker fejlesztése (mert hogy siker lesz, az tuti), amit a most megjelent überbrutál képek is tanúsítanak. A II. világháború és Vietnám után most a modern hadviselés kerül terítékre, az USA, Kína vagy a Közel-Keleti Koalíció harcosainak bőrébe bújva oszthatjuk az ellent, akár századmagunkkal, a résztvevők számától függően dinamikusan skálázott pályákon. A képek alapján félelmetesen sikerült az új motor, csak bírjuk vassal; ez azért is fontos, mivel újdonságként megjelenik a Battlefield TV, melynek segítségével játék közben a vinyóra rögzíthetjük, és később tetszés szerint feldolgozhatjuk küzdelmünket, így ki-ki elkészítheti saját háborús filmjét, önmaga főszereplésével...

INFO DIGITAL ILLUSIONS | EA | WWW.EAGAMES.COM | 2005

BROTHERS IN ARMS

Újabb elképesztő képek és friss információk jelentek meg a dallasi fiúk döbbenetes méretű projektjéről. A játék 22-23 pályáján a 101-es légi deszant 8 napját élhetjük át újra, a D-Dayt megelőző estétől. Katonáinkon túl a minket kísérő tankoknak is utasításokat adhatunk, és különleges a multi is: minden résztvevő egy négytagú, AI által irányított minicsapatot vezényel. Az biztos, hogy minden idők legautentikusabb taktikai FPS-e lesz a BiA; hogy mást ne mondjak, nincs hagyományos életerőcsík és mágikus módon felbukkanó kötszerek - ha meglövik, embered vére a kamerára fröccsen, de amíg bír menni, végrehajtja parancsaid, csak ne tereld az ellenség zárótüzébe...

INFO GEARBOX | UBSOFT | WWW.BROTHERSINARMSGAME.COM | 2005.FEBRUÁR 25.

GHOST RECON 2

NAGYON VÁRJUK

INFO RED STORM ENTERTAINMENT | UBISOFT | WWW.GHOSTRECON-2.COM | 2005 TAVASZA

Ha a nagyon le akarjuk egyszerűsíteni, az Ubisoft által gondozott taktikus-kommandós Tom Clancy címek három stílust képviselnek: főleg zárt térben, közelharcban egy emberrel (Splinter Cell), ugyanezt csapattal (Rainbow Six), illetve nyílt terepen, szintén team-munkában (Ghost Recon). Eleddig utóbbi játék volt leginkább elhanyagolva, hiszen az utolsó kiegészítő lemez jó két éve jelent meg hozzá. Szerencsére nem felejtették el tervezői, sőt, alaposan megújulva a jövő év egyik nagy sikere lehet. Mint minden Clancy-játék, úgy a GR2 sztorija is valós geopolitikai eseményeken alapul. Egy nagy észak-koreai éhínség során egy álnok tábornok ráveszi a kormányt, hogy a nemzetközi segélyszállítmányokat terelje át a hadsereghez. Eme katonai erősödés láttán az új kínai rezsim leállítja a fegyverszállításokat, mire a koreaiak titkos szövetségbe lépnek az oroszokkal. A következő éhínség országos felkelést vált ki, és a tábornok magához ragadva a hatalmat, az áruló Kína ellen indul. Az ázsiai hatalom, félve az oroszok nukleáris erejétől, nem akar nyílt harcba bocsátkozni, inkább felkéri a nemzetközi erőket a határ védelmére. Itt lépünk mi a képbe.

A körülmények tehát adottak: modern hadviselés, régebbi típusú és vadonatúj fejlesztésű fegyverekkel és harceszközökkel, no meg hight-tec kütyükkel, mindezt kelet-ázsiai környezetben. A 14-szokásosan sok kihívást tartogató - küldetés végrehajtását számos újdonság segíti. Ilyen pl. az új, „vállra szerelt" kamera-mód, melyben jól láthatjuk emberünk kezét - ez azért is fontos, mert csapattársainknak nemcsak szóban vagy az áttervezett, könnyen kezelhető interfészen, hanem kézjelekkel is kommunikálhatunk, és ennek persze a szinte önálló játéknak tekinthető multiban még nagyobb jelentősége lesz, hiszen a TC-játékok alapja a taktika, ahol a fejetlen előrerohanás azonnal a játék végét jelentheti. Aki azonban más élményre vágyik, annak ott a Lone Wolf, azaz „magányos farkas" üzemmód, melyet az USA hadseregének Future Force Warrior projektje inspirált: ez egy pillekönnyű, mégis nagy biztonságot nyújtó rendszer, melynek része többek között az intelligens öltözék, és az M29-es támadórendszer (karabély és félautomata gránátvető). Ebben a módban tehát egyedül nézhetünk farkasszemet az ellenséggel (persze a légierő támogatása bármikor rendelkezésünkre áll).

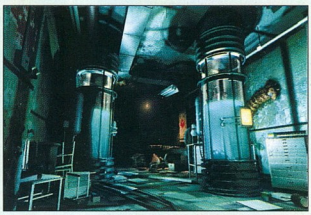
A GR2 egyik nagy ereje mégis maga a megjelenése, a házilag felturbózott Unreal2 motor és a Havok2 fizikai erőmű nagyon durva játékélményt ígér. Aki szereti a taktikus és mégis intenzív, pörgős, modern háborús játékokat, az vésse fel a noteszébe ezt a címet!

BIOSHOCK

INFO IRRATIONAL GAMES | MÉG NINCS | WWW.SSHOCK2.COM/BIOSHOCK | MÉG NEM TUDNI

A HÓNAP ÍGÉRETE

Hogy nem kevés emberből áll az IG, arról október elején végleg megbizonyosodhattunk: ekkor jelentették be ugyanis új játékukat, melyen, mint kiderült, már három éve dolgoznak - és közben ugye összedobtak három - nem is akármilyen - címet (Tribes: Vengeance, Freedom Force 2, SWAT 4). A BioShock nem folytatása, de szellemi örököse minden idők egyik legjobb játékának, a System Shock 2-nek, azaz egy belső nézetű, horror témájú, nyílt végű és szabad játékmechanizmusú akció/RPG. Mindez nem véletlen, hiszen a projekt csapata gyakorlatilag megegyezik az SS2 alkotógárdájával, köztük az író, Ken Levin, a főprogramozó, Jonathan Chey, az SS2 és a Thief tervezője, Dorian Hart, valamint ezek hangguruja, Eric Brossius. A játék a Vengeance motorját használja, mely az Unreal2 erőmű erősen felturbózott változata. A színhely egy titkos genetikai labor, ahol még a II. világháború alatt emberkísérletek folytak. A 21. század elején a tudósok felnyitják a helyet, hogy az „ősi" technológiát tanulmányozzák, csak épp a lakókkal nem számolnak… A játék három fő ellenségtípusa közül a Kutaszok a komplexumban hulláktól kutatnak, ezeket megeszik, megemésztik és ebből újrahasznosítható genetikus anyagot állítanak elő. A korábban a rejtélyes tudósok haderejét képező Ragadozók kolóniába tömörültek, és az előbbi faj „főnökei", végül a Katonák a hullazabálók őreiként funkcionálnak. Irányításukat nem az eddig megszokott (szkriptelt és kiszámítható) AI végzi; a tervezők „AI-ökológia" néven emlegetik a rendszert, mely biológiai ösztönök, és a hordákban élő állatokra jellemző viselkedésminták alapján épül fel. Az általad terelt főhős az említett genetikus anyagot (plasmid) saját testébe ültetheti, és az ebben található DNS módosítja szervezetét - például szert tehetünk nagy hőállóságra, vagy kibírhatunk nagyobb nyomást; sok helyiség amolyan üvegházféle, azaz megnövelhetjük a hőmérsékletét vagy épp a légnyomását (utóbbi esetben pl. a hang nem terjed olyan messzire). A beépítések száma azonban (mint az SS vagy a Deus Ex esetében) korlátozott, így rajtunk áll, melyik irányba módosítjuk emberünket. Öt alap fegyvertípus lesz (pisztoly, puska, karabély stb.), ám ezeket fejleszteni tudjuk - akár jobb lőszerszámmá, akár egy biológiai szkennerré, mellyel kitapogathatjuk ellenfeleink gyenge pontjait. Ezernyi döntés vár tehát ránk - ahogy Ken Levin kifejtette: nem egy átlagos, buta, „lődd a zombit" címet készítenek, hanem egy összetett, épp ezért talán nem tömegigényeket kielégítő, inkább a gondolkodni hajlandó, és lépéseit, döntéseit megfontolni és a helyzethez alakítani képes játékost célozzák meg, mivel úgy látják, hogy egyre nagyobb az igény erre. Nagyon erősen egyet értek Levin úrral, és csak remélem, hogy sikerül megvalósítani elképzeléseiket. Én mindenesetre szorítok nekik - a BioShock máris egyik első számú favoritom.



AZ ELSŐ KÉPEK

PIRATES OF THE XXI CENTURY

INFO DIOSOFT | MÉG NINCS | WWW.DIOSOFT.COM | 2005 VÉGE

Két és fél éve kalapálja az orosz csapat ezt az FPS-t, mely tulajdonképpen a Far Cry és a GTA keveréke: trópusi környezetben, fejünkből kinézve kell eliminálni az ellent, miközben mindenféle földi-, vízi- és légi járművet vezethetünk. Érdekesség, hogy beállíthatunk a kínai maffiózók, újkori kalózok vagy USA kommandósok közé, ami három önálló sztorivonalat jelent, és az akciók tervezésében tanácsadóként az egykori szovjet hadsereg és haditengerészet különleges osztagainak tagjai segítettek. A Monstrator nevű házi motor generálta képektől ugyan nem ájultam el, viszont nem is néznek ki olyan roszszul. Én megelőlegezem neki bizalmamat…

KÉMJELENTÉS

Számomra az utóbbi évek egyik legjobb játékélményét a Starbreeze Studios és a Vin Diesel vezette Tigon közös munkája, a „The Chronicles of Riddick: Escape From Butcher Bay" jelentette - Xboxon. A nemrég megjelent, mozifilmre épülő FPS döbbenetes grafikája és hangulata most úgy tűnik, visszakószön PC-n is, hála a konzolverzió zajos sikerének. Október 15-én a kiadó VU Games háromnyálcsorgató kép társaságában jelentette be: elindult a portolás! Ráadásul ez egy Developer's Cut alcímet visel, ami részletesebb megvalósítást és új játékelemeket - és élményeket - takar: több helyszín, ellenség és akció. Nagyon várom!

Mint arról már beszámoltunk (PCG 2004-3/4), a Diablo atyja, Bill Roper kivált a Blizzardból, és hét korábbi munkatársával együtt megalakította a Flagship Studios-t. Komoly titokban készülő játékukról most megjelent egy rövid beharangozó - egy kis videó, melyben a következő mondat olvasható: „A Diablo készítői egyesítették erőiket, hogy megalkossanak egy új világot, ahol legvadabb álmaid legsötétebb rémálmaidból születnek." Emellett a „prófécia, anarchia, pusztítás, hősiesség, romlás, bosszú, túlélés" szavak röppennek be sűrű füst, H.R. Gigert és Lovecraft világát idéző lények és démonok kíséretében, barnamacis zenével (a kiadott concept artok is ezt a hangulatot árasztják). Az biztos, hogy egy akció/RPG címről van szó, melyet, Roper szavait idézve, „a Diablo-rajongók élvezni fognak - de nemcsak ők". Egy interjúban azt is kifejtette, hogy a régi Blizzard-játékosoknak sok játékelem ismerős lesz, lesznek azonban új dolgok is, kulcsszavak: pergő játékmenet, újrajátszhatóság. Egy biztos tény: a játék kiadója a Namco lesz. Erősen oda fogunk figyelni rá…

APRÓ NEWS

Október 10-én a független Uber Games fejlesztőcsapat **Dark Region** néven új MMORPG készítését jelentette be. A játék 2719-ben játszódik, lesznek benne fejvadászok, 300-as IQ-jú halandó angyalok és gonosz, piros szemű démonok.

Az már április óta tudjuk, hogy az Ubisoft lesz a kiadója az új **Peter Jackson** film alapján készülő **King Kong** játéknak. Most az is kiderült, a

rendezővel szorosan együttműködik a montreali stúdió, és őket a Beyond Good & Evil franciaországi csapata segíti, valószínűleg Michael „Rayman" Ancel vezetésével. A játék a tervek szerint 2005. december 14-én, a film bemutatójával egy időben jelenik meg.

Egy 2003-ban alakult szarajevói csapat, a Stardev Studios szeptember végén jelentette be első játékát **Project: X** munkacímmel. Egy saját 3D-s motorral hajtott FPS-ről van szó, melyben a játékos szabadon bejárhat egy hatalmas, modern nagyvárost - ám a fejlesztők szerint ez több lesz, mint GTA belső nézetből...

Két nagy név kapcsolódott az **EverQuest II** 1700 (!) kisebb hangszínésze mellé: Christopher „Sauron" Lee Freeport ezeréves ördögi urát, míg Heather Graham (Austin Powers) a jók

vezérét, Qeynos királynőjét kelti életre. Mint már arról beszámoltunk, az EQ2 lesz az első MMORPG, melyben minden szereplő megszólal - ez mintegy 70 ezer sornyi szöveganyagot takar.

Úgy tűnik, mégiscsak lesz valami a korábban már eltemetett **Warhammer Online** projektből, mivel október 13-án a Climax elnöke, Karl Jeffery bejelentet-

te: ismét fejlesztési státuszba helyezték a sokak által várt és már elsiratott MMORPG-t.

AZ ELSŐ KÉPEK

Bámulatos képek jelentek meg a lenti játékról, mely látványában és mechanikájában (rajzfilmszerű megjelenés és külső nézetes akció) a remek Dragon's Lair 3D-t idézi. Mindez nem véletlen, hiszen a svéd fejlesztőcsapatban a Disney Studios egykori rajzolóit és a Pyro „ex-kommandósait" is megtaláljuk. Hősünk két karddal kezében elindul, hogy kiszabadítsa barátját, Kong majmot az Idő Kristályából. A 40 helyszín között sze-

repel az ősi Perzsia és a Karib-tenger, az ellenségek sorában perzsa harcosok, ősemberek és elátkozott kalózok egyaránt felbukkannak, ellenük a menet közben megtanult új képességekkel harcolhatunk majd. Titkos favoritom!

INFO IRIDION | MÉG NINCS | WWW.BILLYBLADE.COM | 2005 ELEJE

BILLY THE BLADE AND THE TEMPLE OF TIME

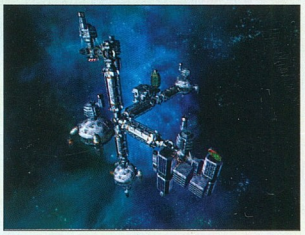
ÚJDONSÁG

X2: THE RETURN

INFO EGOSOFT | DEEP SILVER / ENLIGHT | WWW.X2THETHREAT.COM | 2005. FEBRUÁR 18.

Miután sokakkal együtt Cleminek is bejött az X: Beyond The Frontier tavaly megjelent folytatása (PCG 2004-1/2; 85%), a német urak nyugodtan belévághattak a kiegé-

szítő lemez készítésébe. Ugyan a cím kreativitásától nem dobtunk hátast, de nem is ez a lényeg. Pár újdonságról: állomásainkat alagútszerű modulokkal összeköthetjük, ezek lesznek a „Komplexumok" vagy szuperállomások. Létesítésüket egy új vonóhajó is segíti, mellyel egyik szektorból a másikba vihetünk állomásokat, gyárakat. Lesznek új fegyverek is, mint a pusztító Yaki Disruptor,

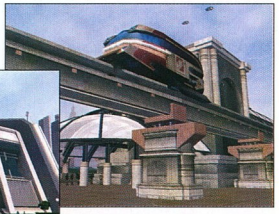


vagy egy komplett védelmi rendszer. Természetesen új űrszektorok, küldetések és sztorivonal is vár ránk, és még mindig nagyon jól néz ki a kicsike - sőt...

IMPERATOR

INFO MYTHIC | MÉG NINCS | WWW.IMPERATORONLINE.COM | 2005 TELE

Az egyik legnépszerűbb MMORPG, a Dark Age of Camelot fejlesztői újabb címet jelentettek be. A projekt háttere izgalmas: egy alternatív Földön játszódik, ahol a Római Birodalom nem omlott össze, hanem leigázta az egész világot, sőt hatalmát immár az univerzum számos bolygójára is kiterjesztette - ám most belső



és külső ellenség egyaránt megpróbálja megingatni az intergalaktikus Pax Romanát. A földi rosszakat egyébként a brutális majáki képviselik - mert bizony ők sem haltak ki. Igen ínycsiklandozó tehát a projekt, a Mythic tehetségét ismerve ismét egy sikeres MMO van születőben.

PER

Hogy ez a lapszám se múljon el Half-Life 2 botrány nélkül, arról ismét gondoskodott a fejlesztő és a kiadó, ugyanis költségönösen bírósághoz fordultak. Az egész még 2002 augusztusában kezdődött, amikor a Valve perbe fogta a VU Games Sierra On-Line divízióját, mivel szerinte az a világszerte megnyitott Half-Life internetkávézókkal szerződést szegett. Később még egy beadvány született - a Counter Strike: Condition Zero késleltetése kapcsán jogdíjak meg nem fizetése és ismét szerződésszegés volt a vád. Erre a kiadó ellenkeresetet nyújtott be, mivel szerinte Gabe Newell ügyvezető és Doug Lombardi kereskedelmi igazgató hamis bemutatóanyaggal félrevezette őket, és a Valve a Stream Online-on árult játékokkal értékesítési terveiket keresztezte. A bíróságtól ezért azt kérik, mivel a fejlesztők megtévesztették őket, semmisítse meg a két cég 2001-es megállapodását, melyben a Valve megkapta a HL-franchise jogát, így az visszaszállna a kiadóra [így rögtön érvényét vesztené a fejlesztők keresete], sőt ennek értelmében maguknak követelik a HL2 forráskódját is. A bíróság elé az év végén kerülne az ügy, ám ekkor már a játék az utcán lenne. Igen ám, csakhogy a szerződés lehetővé teszi a kiadónak, hogy jogi vita esetén az aranylemezre kerüléstől számított fél évvel elhalassza a játék megjelentetését. Szerencsére ez a veszély nem áll fenn, időközben bejelentették, hogy a játék november 16-án megjelenik. A Vivendi nagyon ingatag pénzügyi helyzetben van, és ezen a HL2 megjelenése igen sokat segíthet...

AURORA WATCHING

ÚJDONSÁG

INFO METROPOLIS | SCHANZ | WWW.AURORA-GAME.COM | 2005

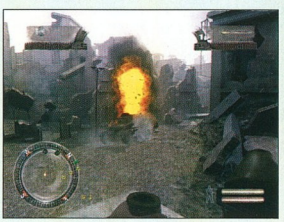
A lengyel fiúk folytatják Cole Sullivan kalandjait. A 40 fölötti, és immár erős alkoholproblémákkal küzdő hőst a Gorky Zero és a Gorky 17 után ismét egy olyan ügybe mártják, ahol DNS-kísérletekkel létrehozott lényekkel kell szembenéznie, ezúttal azonban a sarkvidéken, egy tenger alatti titkos laboratóriumban. A képek alapján a stílus új, egy Splinter Cell klónra kell felkészülnünk - hagyományos fegyverek, high-tech kütyük, és a többi. A technológia viszont ütős, a RenderWare motor fizikája és fény/árnyék játékai eddig a project legbiztatóbb részei.

COLD FEAR

INFO DARKWORKS | UBISOFT | WWW.COLDFEARGAME.COM | 2005 MÁRCIUS 25.

Az Ubisoft első külső nézetes akció/horror játékában Tom Hansent, az USA parti őrségének tagját rossz sorsa a Beringtengeren hánykolódó orosz bálnavadász hajóra veti - és jönnek a zombik számolatlan. A hajóról egy olajfúró toronyra kerül, de itt se rózsás a szitu. Éjszaka, csapkodó hullámok, mérges élőholtak, csapdahelyzet, ínyenceknek való körítés! A képek se rosszak, a franciáknak meg van pénze, hogy a megfelelő technológiát a fejlesztők alá tolja, úgyhogy jó kis cím lesz ez.

Valahol ott hagytam abba a spanyol fejlesztőstúdió történetét jó egy éve, a Commandos 3 kapcsán (lásd: PCG, 2003-11/12), hogy a sorozat atyja, Gonzo Suárez, a fő programozó Jon Beltrán de Heredia, valamint még tíz ember otthagyta a csapatot, a maradék gárda befejezte az elkezdett harmadik részt, majd kijelentette: ez volt az utolsó ilyen cím, ezután bármit, csak stratégiát nem. Ezzel mondjuk a játéksorozat masszív tábora nehezen értett egyet, de a szándék szilárdnak tűnt. Nos, úgy látszik, a kecske és a káposzta esete forog fenn - a stúdió új játéka ugyanis egy, a Commandos lelkével megáldott II. világháborús FPS.



Hősünk a „Strike Force" elitkommandó három tagja: a nehézfegyveres, mindig akcióra kész Zöldsapkás, a nyugodt és halálpontos Mesterlövész, és a lopakodás, beszivárgás mestere, a Kém. A küldetéseket természetesen csak a trió tudásának megfelelő összehangolásával, kombinációjával tudod majd megoldani. A missziók egymáshoz kapcsolódnak, feladatainkat között egyebek mellett náci tengeralattjáró megsemmisítése, ellenséges csapatok eliminálása és a francia ellenállás tagjainak kiszabadítása szerepel, a háború szaggatta Norvégia, Oroszország, és Franciahon területén.

A Commandos-hoz hasonlóan nagy és nyílt pályákra számíthatunk, melyek lehetőséget adnak többféle támadásvariációra, sőt valamilyen módon majd igénybe vehetjük a szövetséges erők támogatását is. A szóló kampánysor mellett 8 fős többjátékos üzemmód is szerepel, hagyományos és egyedi mókákkal.

A fenti információk egyébként az Eidos weboldalán láttak napvilágot, ám onnan azóta leszedték őket, és most csak a fejlesztők oldalán található meg a hivatalos sajtóközlemény. Sokkal többet jelen állás szerint nem is tudunk mondani, a kiadott pár kép elég jól néz ki, de várjunk még az örüléssel - a projektet egyelőre a „biztató" kategóriába soroltuk.

AZ ELSŐ KÉPEK

INFO PYRO STUDIOS | EIDOS | CSEPYROSTUDIOS.COM | 2005 TAVASZA

COMMANDOS STRIKE FORCE

OLVASÓI VÉLEMÉNYEK - DOOM 3

Az év egyik leginkább várt játéka nemrég megjelent, és eléggé vegyes érzelmeket keltett. Az új olvasói rovatunkban éppen ezért először erről a játékról kérdeztünk titeket honlapunkon.

rncsabee as Ülőbika:
Azt kell mondjam, hogy szerintem csak a grafikára mentek a srácok. Persze ehhez tudni kell, hogy nekem FPS téren a Painkiller, meg a Serious Sam a mérce. Mindennel együtt nem jött be. Furcsa lett az egész.

Zsivány:
Az Id újra egy klasszikussal állt elő, bárki bármit mondhat. Szerintem a Doom 3 nagyon ott van, én mindenesetre háromszor cseréltem alsógatyát az első négy-öt pálya alatt. Miután végignyomtam, pár napig pihenéssel töltöttem az időm, hogy helyreálljanak az idegeim.

Bécike:
Én nem vártam sokat a játéktól, és így nem is csalódtam. Ütős grafika, igaznyat para, és hent hegyek. Aki többre számított, annak valószínűleg csalódást okozott, de nekem bejött.

Snake_d:
Csodálkoztam, hogy minden újságban milyen magas százalékot kapott a program, én max. 60-at adtam volna. Most komolyan, hogy lehet egy ennyire egyszerű játékkal előállni 2004-ben? A grafika nem rossz, de nekem túl plasztikus, túl mű volt az egész.

BOBORJÁNOLÓGIA

Ez az ember őrült. Nem kicsit. Nagyon. Boborjánnak nevezi magát, könyvet ír a történeteivel. Képekkel. Sokkal. Poénok is vannak benne. Nem kevés. Nem tudom hogyan képzeli ezt! Apuka is beszippantotta a szőrkiszedő csipeszt nevetés közben. Elképesztő. Még szerencse, hogy nagy a torka az öregnek. Ja és még mesélget is. Mit képzel ez magáról. Boborján? Ccccc.

Hmmm, de tényleg ő a Boborján? Szerintem biztosan nem. Vagy igen? Most már teljesen elbizonytalanodtam, hogy a csiga kergesse meg... inkább elolvasom újra a könyvet...

Ja és itt is van: **www.boborjan.hu**

VÉGIGJÁTSZÁS RENDELÉS:
WWW.VEGIGJATSZAS.HU
(PC, PS2, XB, GC, GBA)
PRÓBÁLD KI!

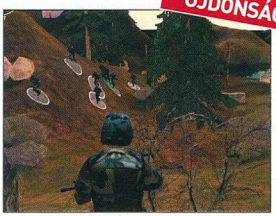
WORLD RACING 2

INFO | SYNETIC | TDK MEDIACTIVE | MÉG NINCS | 2005. MÁRCIUS 25.

Jelen játék elődje tavaly jelent meg, és hamar kiderült, hogy a német fejlesztők a.) szeretik a Mercedest; b.) nem tudnak szimulátort programozni. Épp utóbbi tény miatt a folytatás ezúttal jóval inkább az arcade kategóriát erősíti, egész pontosan az NFSU nyomába ered padlógázzal (tuningolható és felspécizhető gépek) és „vadiúj por- és koszeffektekkel", meg hasonló PR-rizsákkal. Nem mondom, csinos kék-

pek jelentek meg, de hát az előd se volt épp csúnya, csak hát bugos, mint a Kreml elnökváltáskor. Annyi biztos még, hogy a VW is beszállt a buliba, azaz ez is bogaras lesz, csak reméljük másképp...

Mint kiderült, az USA hadserege által megrendelt Full Spectrum Warrior mellett még egy projekt készült Full Spectrum Leader néven, melyet a Master of Orion 3 elkövetője, a Quicksilver hegesztett. A játék most kiadót keres, a fenti munkacímmel. Hasonlóan az FSW-hez, a WD modern taktikai harci szimulátor, valós fegyverekkel, ám itt szakaszvezetőként 30 embert kell terelgetnünk, váll fölötti kameranézetből. Csapatunk 4-5 fős, színkódolt teamekre van osztva, így pl. három kattintással küldhetjük a kék osztagot fedezékbe, vagy a pirosakat füstgránátot dobni, rakétát lőni, aknát fektetni vagy lerohanni. Az ellenség erős AI-val van megáldva, ráadásul nincs fix kezdőpozíciójuk,



így soha nem tudjuk ugyanígy végigjátszani a játékot. A motor saját, lesz szóló mód és multi is, és igen biztatónak tűnik a cucc.

INFO | QUICKSILVER | MÉG NINCS | MÉG NINCS | 2006 KÖRÜL

WAR DOGS

PROJECT: SNOWBLIND

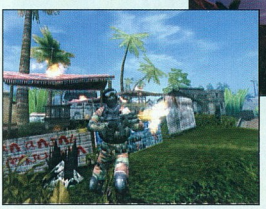
INFO | CRYSTAL DYNAMICS | EIDOS | EIDOSINTERACTIVE.COM | 2005. JANUÁR 2.

A Tomb Raider 6 csúf bukása után az Eidos megkösönte a Core-nak, és összeállt csorbát köszörülni a CD csapatával. Eme együttműködés első gyermeke ez a sci-fi FPS, amolyan Halo, földi környezetben (operaház, dzsungel, buddhista templom), Deus Ex-es karakterfejlesztéssel (beépíthető biomodok), viszont a témától eltérően igencsak színgazdag megjelenítéssel. Van pár érdekes fegyver, plusz a 11 szóló küldetés mellé (ahol szuperkatona hősünket olykor a gép által irányított csapattársak segítik) egy 16 játékos multi, klasszikus és új módokkal. Meglátjuk, mi sül ki belőle.

ZÁRÓRA

Sajnos úgy tűnik, a régi nagy motoros **Acclaim** is eltűnik a porondról. Az egykor szebb napok látott kiadó március 31-én zárult pénzügyi évét 56.4 milliós nettó veszteséggel zárta, és csődközeli helyzetbe került, még fizetést sem tudott adni dolgozóinak. Bár több konzolos címet is bejelentettek, egyik reményük, a Combat Elite: WWII Paratroopers kiadását jogi problémák miatt elhalasztották - úgy tűnik, a fejlesztő BattleBorne fel akarta bontani a szerződést velük. Ráadásul júliusban elvesztették a Turok és a Major League Baseball jogait, mivel nem fizették a jogdíjakat. Előbbi nem nagy veszteség, hiszen a franchise gyakorlatilag a két évvel ezelőtti Evolution bukásával meghalt, ám az All-Star Baseball az utóbbi időben a kiadó kevés sikeres címeinek egyike volt - ráadásul a másik húzónevet, a Burnout szériát júniusban a Criterion átadta azt az EA-nak. Augusztus végén bezárták manchesteri és austini irodájukat, szeptember elsején pedig likviditási eljárást kértek maguk ellen (ami gyakorlatilag egyenértékű a csőddel). Október elsején Rod Cousens, a cég elnöke a Europlay Capital Advisers pénzügyi cég segítségével az Egyesült Királyságban lévő két stúdiót (Cheltenham, Manchester) az ott készülő játékokkal (Heist, Interview with a Mad Man) és szellemi javakkal együtt átmentette egy új kiadóba, melynek neve ideiglenesen Exclaim lett - ám úgy tűnik, ez a lépés a New York-i likviditási eljárás miatt jogi problémákat vett fel. Egyelőre az angliai stúdiók 160 dolgozójának és a kiadónak a sorsa még és föld között lebeg...

Az amerikai csapat rendesen beköszönt júniusban háborús „sokan vagyunk, de nem elegen" FPS-évél, kevéssé meglepő hát, hogy máris itt a kiegészítő, ráadásul nem is gyenge darab. Indulásnak itt a 25 új pálya, co-op és training módokkal. Aztán a járművek: támadó helikopterek, tankok, mobil SAM kilövőállások, crossmotor, taxi, golfkocsi és üzemanyagos teherautó. Az új fegyverekhez (két új támadó karabély, PDW / önvédelmi rendszer/, pisztoly) új lövedéktípusok is járnak, így szinte kő-papír-olló jelleggel dönthetjük el, melyiket használjuk az adott szituációban. Ez azért is fontos, mert megjelenik a kerámiapáncélzat is, és ez ellen bizony a hagyományos skuló nem sokat ér... Büntetni fog!

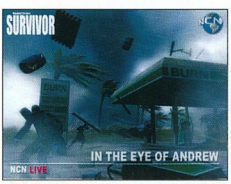


INFO NOVALOGIC | NOVALOGIC | WWW.JOINTOPSTHEGAME.COM | 2004. NOVEMBER 19.

JOINT OPERATIONS: ESCALATION

AZ ELSŐ KÉPEK

Rendkívül szerencsétlen nevet választott új játéka címéül a hamburgi stúdió - szerencsére semmi köze nincs a nálunk „A Sziget" néven futó agyzombi valóságshowhoz (sőt, erről már készült egy ugyanilyen című, botrányos játék is). Amúgy remek kis ötletről van szó - a játékos egy külső nézetes, GTA-szerűen szabad mechanizmus keretében a XX., XXI. század nagy katasztrófáit élheti át - ott lehet a süllyedő Titanic fedélzetén, a '85-ös nagy mexikói földrengésnél, az Andrews hurrikán örvényében, Hiroshimában az atombomba ledobása után, vagy épp New Yorkban, 2001. szeptember 11-én. Cél a megmenekülés és a túlélők mentése, a megjelent képek alapján meglepően kellemes tálalásban. Csak könyörgöm, nevezzétek át...



INFO REPLAY STUDIOS | MÉG NINCS | WWW.REPLAYSTUDIOS.DE/SURVIVOR | 2005

SURVIVOR

DESIGN CENTER

NYERD MEG!

Lássuk a mostani kínálatot, igazán friss darabok akadtak a kezünkbe:

1. Ez a Joint Operation satyi nyilvánvalóan a harctérre készült, hiszen az összes álcázási funkciót nagyon jól ellátja. Egyébiránt kizárólag nagyfejűeknek ajánlott, hiszen a méretben egy jetinek is megfelelne.
2. A freesbee egy időben nagyon kedvelt ajándéka volt a cégeknek, ime egy remek darab, mely ráadásul a könnyített luxus kivitel, igen jó repülési tulajdonságokkal...
3. Ha netalán megszomjaztunk volna a kimerítő rohangálás után, akkor itt a remek alkalom egy kis hűsítő elszürcsöléséhez, persze a megfelelő hőfokon az Acer által kínált termoszból, mely minőségi darab, a cég állítólag 1908 óta gyártja. Reméljük, nem azóta áll bent a raktárban.
4. Az Atari kétségtelenül legnagyobb címe mostanság a Driv3r volt, így nem is csoda, hogy ehhez született pár ajándéktárgy. Itt most csak a kulcstartóra és a kocsi-illatosítóra térnénk ki, melyekhez sajnos a kulcsot elfelejtették mellékelni, a kocsival egyetemben.
5. Ha már az előbb az italozásnál tartottunk, akkor itt a következő darab, a Benq ízléses lila színében pompázó kulacsa, melyen természetesen a készítők nem mulasztották el feltüntetni, hogy némi köze volt a cégnek a foci Európa Bajnoksághoz.
6. A gondolatmenetet folytatva egy focilabda következik, melyet a készítők a Pro Evo Soccer 4 mellé bírtak elképzelni. Használati értékét némileg csökkenti, hogy kb. 8 centi az átmérője, de kicsire nem adunk (szó szerint)...
7. Utoljára ez a rejtélyes golyó maradt, melynek a mélyére tekintve mindenféle szerkezeteket vélhetünk felfedezni. Nos, ha ledobjuk a labdát, a rejtély megoldódik, hiszen mindenféle fényjelenséget produkál az apró szerkezet, csapdába ejtve a Föld gravitációja által szerzett energiát.

Mostani kérdésünk a Joint Operations sapkához kapcsolódik és nagyon egyszerű lesz: *ki a kiadója a Joint Operation játéknak?*

A megfejtéseket 2004. december 15-ig várjuk a szerkesztőség címére (1325 Bp. Pf.: 315 PC.GAMES - Design Center) a 130. oldalon található nyereményszelvénnyel együtt.

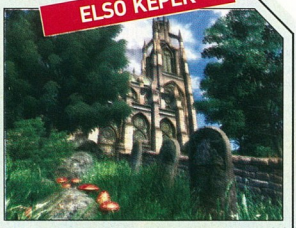
VATAN

ÚJDONSÁG

Új sci-fi FPS egy új stúdiótól. 23. század, az emberiség önmaga ellen harcol, a nagyvállalatok elleni harc utolsó bástyája a lázadók szövetsége, hősünk egykor az ő soraikat erősítette, most viszont ellenük van. Az egész picit halós, van járművezetés, alienek, űrállomás, dzsungel, high-tech városok, miegymás. Én nem estem hanyatt az eddigi képektől (sőt...), bár az egyiken van egy jól kidolgozott bácsi bump-map mellényben.

INFO FYSOFTWARE | MÉG NINCS | MÉG NINCS | 2005 II. NEGYEDÉV

ELSŐ KÉPEK



ELDER SCROLL'S IV: OBLIVION

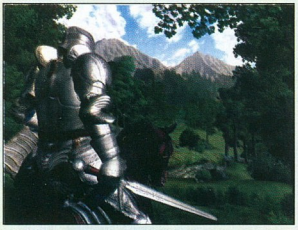
INFO BETHESDA SOFTWORKS | UBISOFT | WWW. ELDERSCROLLS.COM | TBA

A sorozat előző epizódja, a Morrowind 2002-ben jelent meg, és hatalmas sikert könyvelhetett el mind Xbox-on, mind PC-n. Nem csoda hát, hogy a fejlesztők egy hónapnyi folyamatos ivászattal egybekötött orgia után rögtön neki is láttak a folytatás fejlesztésének. A játékot a következő generációs konzolokra (PS3, Xbox2), és PC-re készítik, Szándékaik szerint a program megreformálja majd az RPG műfajt a

ÚJDONSÁG

megjelenésekor. Ehhez a megjelent képeket, és a kiadott információkat látva minden esélyük meg is van. A tradícióknak megfelelően újra egy hatalmas - bár a Morrowindénál kisebb - világot járhatunk be, csatlakozhatunk számtalan csoporthoz, például a tolvajokhoz, vagy a mágusokhoz, és minden esetben másképpen játszhatjuk végig a játék történetét. A játékban bejárható terület nagyságát azért csökkentették, mert azt szerették volna elérni, hogy a játékba kerülő világ minden apró részletében a lehető legrészletesebben legyen kidolgozva. A legfontosabb újítás a Radiant AI elnevezésű mesterséges intelligencia bevezetése

lesz, melynek köszönhetően az NPC-k valóban saját döntéseket hozhatnak az adott helyzetnek, környezetnek megfelelően, és akár azt is eldönthetik, hogy kivel beszéljenek, és mit mondjanak egy beszélgetés alkalmával. Az NPC-knek ugyanúgy szükségük van az alvásra, mint a karaktereinknek, és élik az életüket, templomba járnak, vagy éppen értékes tárgyakat lopkodnak el másoktól. Minden egyes karakternek kidolgozott egyedi arcvonásai lesznek, és mindenki beszélni fog, ezt megtámogatják száj szinkronnal is. A játék helyszíne Cyrodiil, Tamril legnagyobb tartománya. A történet szerint ismeretlen bérgyilkosok megölték az uralkodót, és ezután megnyíltak az Oblivion - azaz a pokol - kapui. A főhős feladata, hogy megtalálja a trónörökös, hogy sikerüljön helyreállítani a rendet Cyrodiil-ban. A feladat nem lesz egyszerű, hiszen folyamatosan üldözni fognak minket a pokol démonai. Egy biztos, a játék döbbenetesen fog kinézni, és ha a fejlesztők betartják az ígéreteiket, akkor - ahogy a játékonban is - új király érkezését ünnepelhetjük majd.



FALLEN EARTH

INFO ICARUS STUDIOS | MÉG NINCS | FALLENEARTH.COM | 2005

Az amerikai csapat 2001-es megalakulása óta szép csöndben hegeszti poszt-apokaliptikus MMO-ját, mely egyszerre akció, RPG és stratégia - azaz városépítés, új technológiák felfedezése és eszközök (fegyverek, járművek) készítése, változatos mesterségek, és harc (PvP, PvE), plusz

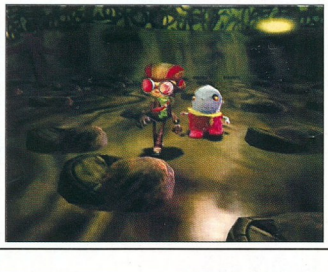
NPC-ktől kapott megbízások. Hősünk DNS-ét tetszés szerint alakíthatjuk át, így bármilyen lény különleges képességére szert tehetünk. A játék világa 11 ezer négyzetkilométer nagyságú, így elleszünk benne egy darabig, a házi készítésű motor az eddig látottak alapján igen jól teljesít.

PSYCHONAUTS

NAGYON VÁRJU

INFO DOUBLE FINE | MAJESCO | WWW.MAJESCOGAMES.COM | 2005 KÖZEPE

Ha azt mondom, hogy a LucasArts egyik nagy öregje, a Grim Fandango, a Full Throttle és a Day of the Tentacle tervezője, Tim Schafer új játékot készít, a hozzám hasonló veteránok szájában azonnal összefut a nyál.
Az akció-kaland játék hőse, Raz ördögi terv nyomára bukkan, ennek felgöngyölítésére bele kell másznia mindenféle gonoszok és őrültek agyába, és ott megvívnia azok rémálmaival, lidérceivel és démonjaival. A harcok közben új képesség birtokába jut: teleportálás, telekinézis, levitáció, tűzgyújtás, jövőbelátás, láthatatlanság. A játék 3D-s (picit a BGE-re hajaz), ám teljesen kézzel animált, ez és Schafer neve nálam bejövőssé avanzsálja.



KÉPKITALÁLÓ JÁTÉK

Találjátok ki, hogy melyik játékból való ez a két kép. A helyes válaszokat beküldők között egy-egy eredeti játékot sorsolunk ki az SevenM Kft. jóvoltából.

A megfejtéseket 2004. december 15-ig várjuk a 130. oldalon található játékszelvénnyel PC.GAMES - Képkitaláló játék
1325. Bp. Pf.:315

NYERD MEG!

VÁLASZOLNAK A CIKKÍRÓK

Mi volt számodra a hónap legfontosabb játékélménye?

Credenc: Bár egy éve még magam sem hittem volna, hogy ezt fogom leírni: az elmúlt időszak legnagyobb játékélményéhez az Xbox juttatott. A Doom3-at simán félreraktam a Riddick kedvéért, a Fable pedig elvarázsolt - de a Sudeki és a Psi Ops is igen kellemes emlék. Reményeim szerint ez az arány azonban picit helyrebillen most, amint befut a Half-Life 2...

m_anger: A gonosz Uniq megfertőzött a Pathway to Glory nevű Ngage vírussal. Na de essék szó a PC-k világáról is. Szégyellem, de idáig hanyagoltam a CS világát, játszottam már párszor, de sosem ragadott el. Nincs mese, a Source-os verzióval kell pótolnom a mulasztást. Szegény én!

Tarcsa Zoltán: Az elmúlt hónapban cudar idők jártak kedves stratégiai játékaimra, mert a gépemen szinte csak egy játék futott: a Doom. Nem, nem a harmadik rész, azt kicsit korábban végignyomtam, s pont ez ösztönözött a tíz évvel ezelőtti játékélmény felfrissítésére. Beszereztem a Doom Collector's Editiont, amely az előző részek XP-kompatibilissé tett, full-extrás változata (minden valaha is kiadott hivatalos kiegészítés és pálya benne van), s az estéket ismét betöltötte az oly ismerős halálhörgés és shotgun dörgés. Igen, bevallom, engem ez a hat IQ-t igénylő fps-játékmenet ösztönzött arra, hogy imádott Amigámat pc-re cseréljem... Fiatalodtam tíz évet az elmúlt hónapban: az élmény feltöltött, mint a kékgömböcös supercharge!

Thomas: Az Open Transport Tycoon Deluxe, azaz a nagy klasszikus nyílt forráskódú motorja. Úgyhogy nosztalgikus hajlamaim kiélése mellett lehetőségem nyílt, hogy rákészüljek a Locomotion-re! Chris Sawyer forever!

CS: A Call of Duty első kiegészítője nekem meghozta azt a játékélményt, amit egy FPS-től elvárok. A Doom3 okozta (csapnivaló történet miatti) csalódás után üdítő volt játszani végre egy átgondolt, nagyon kitalált és élethűen megtervezett FPS-el.

Immortal: Képzeljétek, nemrég beléptem a seregbe! Na nem a magyar önkéntes haderő toborzóreklámja fogott meg, sokkal inkább a Planetside nevű MMOFPS igen kedvező ára. Mostantól a Hungarian Elite Brigade tagjaként irthatom gyalogosan, illetve földi- és légi járművek segítségével az ellent. A világ első masszívan multiplayer orientált saját nézetű lövöldéje egy több ezer fős, jövőbeli háborúba repít minket, ahol hatalmas csaták dúlnak a nap 24 órájában. Ha Te is ki szeretnéd próbálni ezt a rendkívül addiktív játékot, és csatlakoznál kis csapatunkhoz, dobj egy mailt az *immortal@pc.games.hu* címre, szívesen segítek!

3 x2: a jövőre esedékes 2. rész előtt az orosz/német fejlesztő-kiadó páros még besuvasztott egy 2. kiegészítőt II. világháborús stratégiájukhoz - a Burning Horizonban Rommellel csatázhattunk, az új címben a legendás Patton tábornokot követhetjük a fél világon át. Észak-Afrika, a szicíliai csata, a normandiai áttörés, Bulge, átkelés a Rajnán Oppenheim közelében, a németek által fogva tartott ifjabb Patton kiszabadítására tett kísérlet, majd végül a pilseni titkos fegyvergyár elfoglalása. Emlékezetes események, kicsit már kopottas, de hangulatos és jól játszható tálalásban. Megkóstoljuk...

INFO NIVAL | CDV | BLITZKRIEG.DE | 2004. NOVEMBER 15.

BLITZKRIEG: ROLLING THUNDER

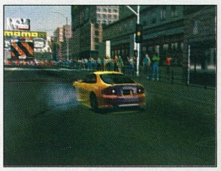
HEARTS OF IRON 2

INFO PARADOX ENTERTAINMENT | NEM ISMERT | NINCS | 2005 ELEJE

Jó másfél évet kellett a SzabFerhez hasonló hardcore karosszék-tábornokoknak várnia a svéd fiúk igen jól sikerült (PCG 2003/2, 87%) „mi lett volna, ha" stratégiájának folytatására. Nos, az urak úgy tűnik, alapos munkát végeztek, hiszen a kötelező ráncfelvarráson túl temérdek újdonság vár ránk: lesznek 1-2 óra alatt lepörgethető szcenáriók, és persze a II. világháború számos csatáját is lejátszhatjuk a saját ízlésünknek megfelelően - ebben új politikai szál és finomított diplomácia áll rendelkezésünkre. Gyakorlatilag minden elemen finomítottak és hangoltak a svédek, és ami igazán ütősnek tűnik, az a 10 játékos co-op multi, melyben megoszthatjuk a csapatvezetést haverjainkkal. Tessék odafigyelni a címre, sikerszaga van!

VÁRÓTEREM

Igen nagy a forgalom várótermünkben, és ennek nem féltétlenül örülünk. A Záróra rovatban olvashattok az Acclaim vesszőfutásáról, ez érintette a majdnem kész **Juiced**-et is; a kiadási jogok előbb 10 millióért a Take2-hoz, majd október elején a THQ-hoz kerültek, akik bejelentették: az összes verziót 2005 nyarán adják ki, addig további finomítások várhatók. Ez mondjuk érthető is, hiszen ha most jelent volna meg, olyan címekkel kellett volna felvennie a versenyt, mint a Burnout 3 és az OutRun2, plusz a hamarosan befutó NFSU2 és a Midnight Club 3: DUB Edition...



Bár az E3-on már eléggé összerakottnak tűnt, én azért szkeptikus voltam az ügyben, hogy az Ubisoft valóban kiadja az új **Splinter Cell: Chaos Theory**-t - hiszen a 2. rész még csak most futja újabb köreit (lokalizálások, PS2 verzió). Nos, igazam lett: a francia kiadó „a piaci hatás maximalizálása érdekében" az összes verzió piacra dobását 2005. márciusára tolta.

Bár szeptemberben kellett volna megjelennie, a Cenega „további finomítások miatt" 2005. február 28-ra halasztotta a **The Roots** megjelenését. Hadd vegyem elő híresen rossz májamat: erős a gyanúm, hogy a nemrég megjelent Fable (melyre a lengyelek játéka erősen hajaz) láttán picit elgondolkodtak a fiúk...

Szintén most került volna kezeink közé az általam is várt **Call of Cthulhu - Dark Corners of the Earth** túlélős horrorjáték, ám a Bethesda minden különösebb indoklás nélkül 2005 első negyedévére tolta a kiadását.

Amint az a nemrég lezajlott londoni Game Stars Live-on is kiderült, a Grove Games menedzserjátéka, a **Playboy Mansion**, melyben a híres férfilap kiadóját személyesíthetjük meg, igen kellemes, ám enyhén szólva is befejezetlen cím. Épp ezért nem meglepő az Ubisoft bejelentése, miszerint a nyuszik terelgetésére 2005 elejéig (talán húsvétig...) várnunk kell.

ÚJDONSÁG
EXKLUZÍV

HITMAN: BLOOD MONEY

INFO IO INTERACTIVE | EIDOS | WWW.EIDOS.COM | 2005 TAVASZ

November negyedikén az Eidos hivatalosan bejelentette az újabb, a sorban negyedik Hitman játékot. A sztori szerint a színen egy újabb, igencsak erős ügynökség jelenik meg, és ezzel párhuzamosan 47-es emberünk társasága, az ICA soránlománya erősen fogyásnak indul (ICA fogyókúrán - hú, de rossz szóvicc, bocsánat; mindenesetre senki ne tévessze össze a bandát a CIA-vel...). Kesztyűs kezű (de nem kesztyűskezű) barátunk kopasz fejében, főleg, miután elveszti a kapcsolatot cégével, hamar kikristályosodik, hogy a következő áldozat akár ő maga is lehet, így elutazik az Államokba, hogy rendbe tegye a dolgokat - és ez ugye az ő esetében általában a holttestek növekvő számában materializálódik.

Mint az eddigiekben, ezúttal is utal a játékmenetre a cím (Vérpénz) - ám ezúttal a megváltozott játékmechanizmusra is. A híres-hírhedt vonalkódos tarkó gazdája ugyanis kőkemény összegekhez jut a hullahalmozás közben, és az, hogy mire költi a pénzt, meghatározza a játék további folyását - elég talán arra utalni: arzenálodat magad válogathatod-vásárolhatod összese, így mindenki a kedvenc játékstílusához passzíthatja azt; a csöndes zongorahúr, egy gyors automata pisztoly, esetleg egy biztos távcsöves? Hm - a stílus maga a Hitman... (Na jó, lelövöm magam...)

Az IO programozói nem tétlenkedtek az elmúlt időben, átrágták magukat a szakirodalom legfrissebb kiadványain, és alaposan átgyúrták a már eddig is szépen teljesítő Glacier erőművet - sőt mi több, a Gleccser (ezt jelenti az angol név) egy újabb verzióját sikerült formába önteni. A magyar származású Janos Flösser igazgató nyilatkozata szerint (neki köszönhető egyébként a sorozat rengeteg magyar szála) a végeredmény, főleg a grafika és az AI terén túlszárnyalta az elvárásaikat. A többi már a kötelező PR - a legbrutálisabb, legrealisztikusabb bérgyilkos-szimuláció, izgalmas sztori, valóban ötletes karakterek és a többi, de hát ilyesfélét naponta olvasunk, és úgyis a kész játék a lényeg, ám arra még minimum 4-5 hónapot várnunk kell. Az viszont tény, hogy az IO eddigi munkájában nagyon nagy hibákat nem lehet találni, megbízható csapat, akár a Freedom Fighters-t, akár a Hitman-szériát nézzük. A mérleg másik serpenyőjében viszont az a tény hever, hogy a legutóbbi rész enyhe visszalépés volt az eddigi talán legjobb második rész után; néhány elvetemült szakíró nem átallott párhuzamot vonni a Hitman: Contracts és a Tomb Raider: Chronicles között - visszaemlékezés itt is, ott is, kevés eredetiséggel, erős pénzszaggal. Ez a sanda gyanú azért nem olyan ingatag, tekintve, hogy a kiadó mindkét játéknál az Eidos volt, akik (köszönhetően például a legutóbbi Lara-epizódnak) amúgy sem állnak túl jól a piacon - olyannyira, hogy ismét felröppent a hír: megveszi őket az Ubisoft. (Aki nem követné nyomon az eseményeket: az Ubi augusztus táján egyszer már bejelentkezett, de akkor az EA 300 milliós ellenajánlata miatt inkább a Codemasterst kezdte kerülgetni).

De ne kanyarodjunk el ilyen messzire, maradjunk bérgyilkosunknál, bár a fentieknél többet még nem sikerült kideríteni a játékról - azt ígérhetjük, hogy nem mozdítjuk el célkeresztünket a projektről. Az egyetlen kép, amely a hír mellett szerepelt, mindenesetre ügyes: a törökülésben célzó 47-es, háttérben a CASINO (lásd: pénz) neonreklámja, melyből csak a SIN, azaz bűn betűhármas látszik. Nem lepődnék meg, ha a következő, ötödik rész elején emberünket ismét egy kolostorban találnánk...

}{redenc
kredenc@pc.games.hu

GYORSLINKEK

Ha meglátogatjátok honlapunkat, a *www.pc.games.hu* oldalon, akkor az alábbi gyorslinkek segítségével további híreket olvashattok a készülő játékokról:

h410186: Sabotain: Break the Rules
h410184: Creature conflict: Clan Wars
h410182: Attriarch
h410179: Miami Vice
h410164: Asheron's Call 2: Legions
h410169: Stronghold 2
h410152: Championship Manager 5
h410153: Dominions 3
h410151: Truckers Tycoon
h410150: Maluch Sim 2
h410149: FlatOut
h410142: Space Merceinary
h410139: SW.: Republic Commando
h410137: Dungeon Siege II
h410104: Tony Tough 2
h410101: Splinter Cell: Chaos Theory
h41096: 12 Volt
h41094: SWAT 4
h41076: Kotor 2: Sith Lords
h41090: The Moment of Silence
h41082: Knight Rider 2
h41074: Punisher
h41067: Knightshift 2
h41064: Heroes of M. and M. Online
h4102: Painkiller: Battle out of Hell
h409125: Unreal engine 3
h409118: Shenmue Online
h40983: Ford Racing 3
h40981: SR Grand Prix
h40951: Runaway 2

POLCSZEMLE

ARMIES OF EXIGO	11.990
ATHENS 2004.	9.990
CALL OF DUTY: UNITED OFF	6.990
CHRIS SAWYER'S LOCOMOTION	7.990
COLIN MCRAE RALLY 5.	9.990
EGYPT 3	3.990
FIFA 2005	11.990
FORD RACING 3.	9.990
FULL SPECTRUM WARRIOR	7.990
HARBINGER	9.990
KNIGHTS OF HONOR	10.990
MOHA: PACIFIC ASSAULT	11.990
MYST 4 - DVD	9.990
NEED FOR SPEED UNDERGR. 2	11.990
NEVERWINTER NIGHTS DELUXE	5.990
NHL 2005	11.990
PRO EVOLUTION SOCCER 4 - DVD	9.990
ROLLERCOASTER TYCOON 3	10.990
ROME: TOTAL WAR	10.990
SHARK'S TALE	10.990
SILENT HILL 4 - DVD	9.990
SPLINTER CELL: PANDORA TOM.	6.990
STAR WARS GALAXIES: JUMP TO...	6.990
STAR WARS: BATTLEFRONT	10.990
SUDDEN STRIKE RESOURCE WAR	3.990
THE SIMS 2	12.990
TONY HAWK'S UNDERGROUND 2	11.990
WARHAMMER 40K: DAWN OF W.	10.990
WILD LIFE PARK	7.990

A TELJES ÁRLISTÁT AZ **50. OLDALON** TALÁLOD MEG.

EXKLUZÍV

PARIAH INTERJÚ

INFO DIGITAL EXTREMES | HIP INTERACTIVE | WWW.PARIAHGAME.COM | 2005

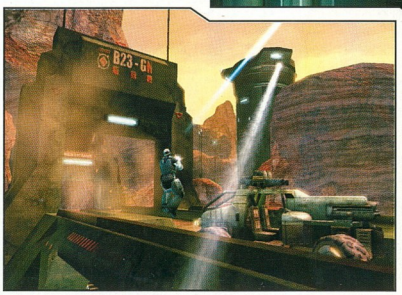
Még az E3 előtt felfigyeltem erre a furcsa nevű programra, és ennek igazából elég nyomós oka volt. A játék fejlesztője ugyanis az a Digital Extremes, akinek olyan játékokat köszönhetünk, mint az Epic-, az Extreme-, és az Adventure Pinball. Ja, és az ő nevükhöz fűződik a jelzőkkel leírhatatlan örök klasszikus, az Unreal és a multiplayer műfaj egyik megteremtője, az Unreal Tournament is. Az E3-mon meg is kerestem a játékot, de itt sajnos csak egy-két multiplayer pályát lehetett kipróbálni, pedig nagyon kíváncsi lettem volna, hogy milyen single player élményre számíthatunk. Telt-múlt az idő, de elég kevés információ szivárgott ki a játékról, ezért megkerestem a fejlesztőket, hogy meséljenek egy kicsit a programról.

Mesélnél néhány szóban magadról, és arról, hogy mi a feladatod a játék fejlesztése során?
Természetesen, James Schmalz vagyok, a Digital Extremes alapítója és vezető tervezője.

Miért döntöttetek úgy, hogy az új játékotokat egy új, ismeretlen világba helyezitek a megszokott Unreal-univerzum helyett?
A Pariah ötlete onnan jött, hogy szerettünk volna végre egy komplex, csavaros történettel rendelkező, igazi egyjátékos élményt nyújtó programot fejleszteni. Hosszú évekig olyan többjátékos programokra fókuszáltunk, mint az Unreal Tournament, az Unreal Championship, vagy az UT2003, amelyek igen sikeresek, és élvezetesek voltak a saját kategóriájukban, de nem volt kidolgozott történetük. A Pariah-val végre visszakanyarodhattunk az egyjátékos játékmenet és történetvezetés fejlesztéséhez, ráadásul úgy, hogy fel tudtuk használni a hosszú évek tapasztalatait, melyeket a multiplayer játékok készítése közben szereztünk.

Azért ugye nem hanyagoltátok el teljesen a többjátékos módokat?
Természetesen nem, ugyan tényleg sok energiát fektettünk a program egyjátékos részébe, de például olyan multiplayer módokat tettünk a játékba, mint a Team Deathmatch, vagy a CTF, melyek teljesen új értelmet nyernek azáltal, hogy a játékosok most már járműveket, és fejleszthető fegyvereket is használhatnak. Rádásul olyan módokat is kifejlesztettünk, mint a Siege vagy a Frontline Assault, melyeket hosszú évek óta finomítgattunk, hogy minél jobban vissza tudjuk adni egy csatatér vagy egy frontvonal hangulatát.

Mesélnél a játék történetéről?
A Pariah főhőse egy katonai orvos, Jack Mason, a történet pedig a távoli jövőben, 2520-ban játszódik. Jack Mason egy briliáns orvos, akit ennek ellenére többször is lefokoztak, és a karrierje folyamatosan mélyponton van. A történet kezdetén egy megbetegedett fegyencet kell elkísérnie, ami a legaljabb munkák egyike. Természetesen semmi sem az, mint aminek látszik, és ez hamar kiderül, miután egy robbanás következtében az űrhajó lezuhan. Mason és a fogoly, Karina túlélik a balesetet, és szembe kell nézniük jó néhány kihívással.



Milyen helyszíneken és környezetben játszódik a program?
A külsők és belsők egészen jó kombinációját tudtuk kialakítani. A fő hangsúlyt most is a változatosságra fektettük. Néhány szintet járművel, néhányat gyalog kell leküzdeni, és néhányat a kettő kombinációjával. A játék eleoldalán áll. Ekkor teljesen magunkra maradunk.

Milyen változásokon ment keresztül az Unreal grafikus motor a játék kedvéért?
Rengeteget csiszoltuk és fejlesztettük a motort, számtalan változtatás is bekerült. Keményen rámentünk az optimalizálásra, majd további effekteket raktunk be az UT2004 motorjából. Így bekerült a bump mapping, és a létező legszebb vízeffekt. Bepakoltuk a Havokot, és a szájszinkron technológiákat. Órákig tudnám sorolni, tényleg rengeteget dolgoztunk vele.

Hány fejlesztő dolgozik a programon? Hol tart most a fejlesztés?
Elég nagy csapat dolgozik a játékon, a fejlesztők száma folyamatosan változik. Már jó néhány alpha verzió elkészült, úgy, hogy egyszerre fejlesztjük a PC- és Xbox-verziót, és most nekilátunk a PS2-verzió készítésének is.

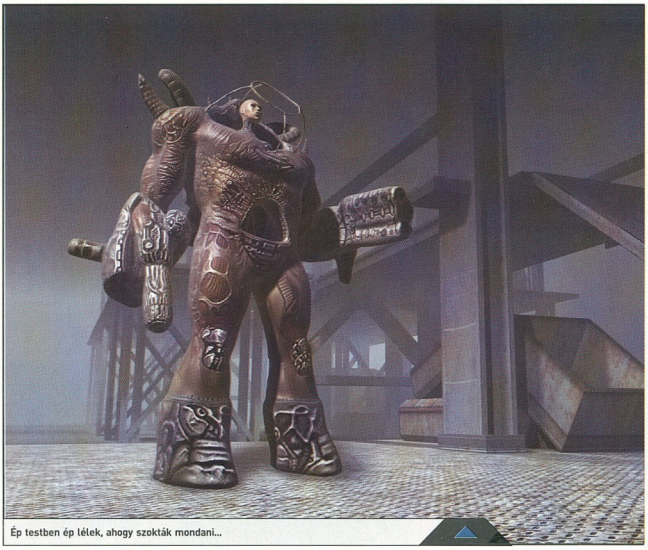
Meddig tart egy FPS fejlesztése, ha már rendelkezésre áll egy meglévő grafikus és fizikai motor?
Erre tényleg nagyon nehéz válaszolni. Ahogy láthattátok, a Pariah tervezési fázisa rettentő sokáig tartott. Mi a lehető legjobb játékot szeretnénk elkészíteni, és szerencsére a kiadónk, a Hip Interactive támogatja ezt a törekvésünket. Szinte lehetetlenül nehéz lehet egy fejlesztés, amikor egy meghatározott idő alatt kell mindenképpen befejezni egy játékot, és nem az a lényeg, hogy tényleg jó játék készüljön. Már tíz hónapja együtt dolgozunk a kiadónkkal, és el kell mondanom, hogy többek között a rendkívül jó együttműködésnek köszönhetően lesz a Pariah igazán ütős játék.

Milyen ellenfelekre és csatákra számíthatunk?
Itt is a változatosságot tudom felhozni fő szempontként. Néha olyan csatában találjuk magunkat, ahol két nagyobb csapatnyi ellenféllel kell megküzdenünk, akik egymással is harcban állnak. Néha meg kell küzdeni Karinával, vagy csatlakozni egy csapathoz, akik egy másik csapattal harcolnak, néha pedig teljesen egyedül kell helytálljunk. Előfordul majd, hogy mindenki, aki az oldalunkon állt, ellenünk fordul, és megpróbál megölni minket. A végén már azt sem tudjuk, hogy Karina kinek az jén, a balesetet követően egy erdőben térünk magunkhoz, amelyben aztán egyre mélyebbre kell hatolnunk. Emellett a játékban lesznek sivatagos és vízzel borított pályák, valamint sziklás kanyonok is. Sok-sok különböző pályát szeretnénk összerakni, ahol aztán a játékos kedvére vadászhatja le az ellenfeleket.

Mi volt az eddigi legnagyobb kihívás a játék fejlesztése során?
Ezt majd akkor kérdezd meg, amikor kész lesz a játék :. Az biztos, hogy az elkövetkezendő időszakban rengeteg igazán jó FPS fog megjelenni, szeretnénk, ha az utókor ezek közé sorolnál a mi játékunkat is.

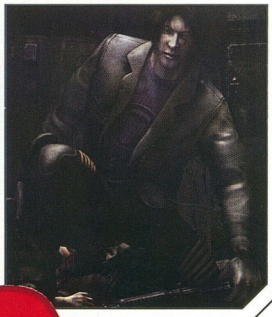
Köszönjük az interjút és sok sikert kívánunk!

Uniq
uniq@pc.games.hu



Ép testben ép lélek, ahogy szokták mondani...

Azért ránéztek erre a két képre és nyilvánvalóvá válik, hogy orosz fejlesztésekről van szó...



AZ ŐSZ 17 PILLANATA

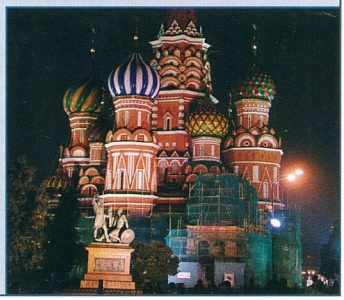
Látogatás a legnagyobb orosz játékforgalmazónál

A Buka Entertainment jelenleg az egyik legnagyobb orosz játékkiadó, a játékaikat több mint 70 országban terjesztik, és a terjeszkedésük következő lépcsőjeként még idén megnyitják legújabb irodájukat Kínában. Az elmúlt három évben folyamatosan figyelemmel kísértük a működésüket, szinte minden fejlesztésükről beszámoltunk, és sikerült egészen szoros együttműködést kialakítani velük. Talán ennek is köszönhető, hogy Magyarországról egyedül mi vehettünk részt az első nemzetközi sajtótúrájukon, ahová összesen 15 ország - köztük Amerika, Svédország, Franciaország és Kína - képviselőit hívták meg.
A sajtósok nagyon titokzatosak voltak, előzetesen csak annyit árultak el, hogy a túra során több fejlesztőcsapat stúdióját látogatjuk majd meg Moszkvában és Szentpéterváron.

Már csak a vízumot kellett megszereznem, és egy özönvíz előtti Tu-154-essel történő repülést kellett túlélnem, hogy részt vehessek az eseményen. Természetesen ezek az apróságok nem tántoríthattak el, így szeptember 27-én kora hajnalban útra keltem.

MOSZKVA, A KÉTARCÚ VÁROS

Csúnya eső fogadott Moszkvában, de a gépem szerencsére még azelőtt leszállt, mielőtt az összes gépet egy másik reptérre irányították volna. Itt a cég sajtósa, Julia Gribonosova és a cég alelnöke, Maxim Mikhalev fogadott, akiknek a rossz idő - és egyéb hátráltató tényezők - miatt csak este nyolcra sikerült összeszednie az összes újságírót. Azaz nem is mindenkit, a norvég srác végül a reptéri dolgozók sztrájkja miatt egyáltalán nem tudott eljönni. Miután lepakoltunk a Hotel Budapestben, elindultunk, hogy egy gyors esti városnézés keretein belül megismerkedjünk Moszkvával. Maxim előzőleg idegenvezetőként dolgozott, így rutinosan mutatta meg a város nevezetességeit. Kiderült, Moszkva a végletek városa, tíz és fél millió lakosa közül a legtöbben elképesztő szegénységben tengetik az életüket a külvárosi lakótelepeken, míg a belvárosban élő gazdagok mindegyike hatalmas luxusautókkal jár, és mindent megengedhet magának. Ehhez hozzájárul, hogy a rendőrség talán itt a legkorruptabb a világon. Különlegességképpen megmutatták a metrót, utaztunk is néhány megállót. Nekem csak a művészien kidolgozott metrómegállók jelentettek újdonságot, a vonatok az oldalukra festett fehér csíktól eltekintve pontosan ugyanolyanok, mint a hazaiak. Illetve a tipikus orosz - azaz merev - viselkedés megnyilvánulásai okoztak némi meglepetést; az itteni metróban például a „Kérem vigyázzanak, az ajtók záródnak" felszólítás után tényleg rögtön zárják az ajtókat, bármi történjék is. Két újságírót el is hagytunk emiatt, de szerencsére sikerült őket gyorsan összeszedni, és a közjáték után nyugovóra tértünk.



BUKA HQ

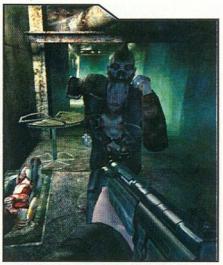
Másnap elsőként a cég főhadiszállását tekintettük meg, ahol Alexey Piskljukov megmutatta az irodákat, és mesélt néhány szóban a cég történetéről. A Bukát 1994-ben alapították, és rögtön olyan cégekkel kötöttek szerződést, mint a 3DO, a SEGA vagy a Sony. 1995 elején kezdték meg a játékok forgalmazását, az akkori gyakorlattól eltérően úgy döntöttek, minden játéket legális forrásból szereznek meg, és teljesen szabályszerű keretek között fogják forgalmazni. Ez komoly döntés volt, 1995-ben a kormány még támogatta a kalózkodást, a piacon található programok, filmek és zenék 99%-a feketén került forgalomba. A következő évben olyan cégekkel szerződtek, mint például az Electronic Arts vagy az Eidos, és úgy döntöttek, megkezdik a hazai gyártású játékok forgalmazását is. Első

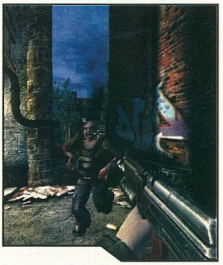
játékuk, a Russian Roulette rögtön hatalmas siker lett, több mint 15 000 példányt adtak el belőle, ami akkor rekordnak számított. 1997-ben megszerezték a Rage of Mages és a Vangers jogait is, ezeket a játékokat már több országban is forgalmazták. 1998-ban a konzolos piac teljesen beszűkült, és kénytelenek voltak befejezni a konzolos programok forgalmazását. Ez nagy törést jelentett a cég életében, de nem csüggedtek, új forgalmazási gyakorlatot vezettek be. A kormány ebben az időben - némi külső nyomás hatására - levette óvó kezét a kalózcégekről, a Buka elkezdett olcsó kivitelű játékokat forgalmazni. Egy játékot nagyjából 2 dollárért, egy duplacsomagot 3 dollárért kezdtek árusítani, ezzel is segítve, hogy tért nyerjenek a jogtiszta programok. Ami igazán meglepő, hogy ezt az árat tartják azóta is, egyes címek ugyan 5-10 dollár között mozognak, de még mindig hozzá lehet jutni 2-3 dolláros programokhoz. 1998-ban megszerezték a Hard Truck jogait, és a játékot több mint 60 országba eljuttatták. A játék sikere minden előzetes becslésüket felülmúlta, több mint 300 000 példányt adtak el belőle. Ezzel egy időben kiadták Oroszországban a Heroes of Might and Magic III teljesen lokalizált verzióját, amely szintén hatalmas sikert aratott. 2000-ben gyermekeknek szóló játékok forgalmazását is megkezdték, „Bukashka" név alatt. A következő években átalakították a cég struktúráját, nyitottak több irodát Oroszországban, és megduplázták az alkalmazottak számát. Idén úgy érezték, sikerült igazán ütős felhozatalt összeszerakniuk a 2004-2005-ös szezonra, ezért úgy döntöttek, megtartják az első, hagyományteremtő nemzetközi sajtótúrát. Alexej a prezentáció után büszkén mutatta meg a játéktesztelők birodalmát, ahol két kockafejű, szemüveges fiú mellett három nagyon szép gyévocska kereste a bugokat az egyik készülő játékban.

Sajnos két programot nem mutattak be, pedig személy szerint nagyon kíváncsi lettem volna, hogy áll a Stalin Subway, és a Moscow Rush fejlesztése. Az eredeti tervek szerint ezeket is bemutatták volna, de úgy érezték, hogy az aktuális verziók túlságosan instabilak, nem kockáztatták meg, hogy valamelyik nem indul el, vagy látványos hibajelenségeket produkál a szemünk láttára. Mindenesetre megígérték, hogy ha lesz ezekből stabil verzió, mi kapjuk meg elsőként.

HELLFORCES

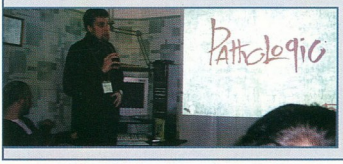
Az első játék, amelyet megtekintettünk, az Orion Games Hellforces nevű FPS-e volt. A játékot Alexej Gelman, a játék történetének írója mutatta be. A készítők nyíltan felvállalják, hogy a játékuk nem több egy egyszerű, agyatlan FPS-nél. Alexej tréfálkozott is, hogy neki végül is nem sok dolga akadt a fejlesztés során. A Serius Sam nagy rajongóinak tartják magukat, ezért eleve ilyen irányt választottak maguknak. Az öldökléshez szükséges minden eszköz adott lesz, több mint húszféle fegyverrel apríthatjuk majd a pokol erőit, köztük a fatestápolóval, többféle kalasnyikovval, és misztikus gigabrutál tűzerejű cuccokkal. Ehhez persze ellenségekre is szükség lesz, ezért a fejlesztők több mint harmincféle csúfságot hergelnek fel ellenünk, lesznek köztük sima agyatlan zombik, cyberharcosok, és köztük lesz maga a hatalmas Baphomet is. Alexej gyorsan biztosított minket, hogy a pletykákkal ellentétben a játékban rengeteg szép vörös vér fog folyni. Azt is fontos célkitűzésnek tartották, hogy rengeteg humort csempésszenek a játékba, így akarják oldani a feszültséget két vérengzés között. A grafika természetesen teljes mértékben támogatja a DirectX 9-et, a játék tele lesz pumpálva 2.0-s pixel- és vertex shaderekkel. Három pályából láttunk részleteket, az egyik során egy házban végzett nagyobb pusztítást Alexej, a másodikban a kihalt utcán kellett visszaverni a zombik és démonok rohamait, az utolsóban fűvel-fával teli dzsungelszerű környezet adta meg az alaphangulatot. A fizikával sem lesz gond, ma már minden játékban alap a rongybaba effekt és a hasonló nyalánkságok, ezeket a Hellforces-ban is megtaláljuk. Rengeteg objektumot széttörhetünk, elpusztíthatunk, ezt egy toalett apróra törésével demonstrálták. Ahhoz képest, hogy még csak alpha verziót mutogattak, elég kiforrottnak tűnt a dolog, bár az ellenfelek AI-ja még nem volt az igazi, általában az agyatlan támadás stratégiáját választották, ha harcra került a sor. Összesen hat epizódból áll majd a teljes verzió, mindegyik öt szintre lesz felosztva. Akinek tetszett a Painkiller, vagy Sam valamelyik kalandja, az élvezni fogja a programot, de akik szeretnek gondolkodni egy-egy program végigjátszása közben, azok biztosan csalódni fognak, ha kipróbálják.

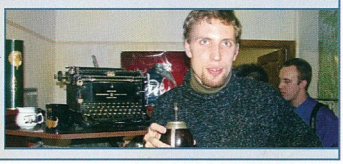




ICE-PICK LODGE

Különleges fejlesztőcsapat, különleges játék. Rövid buszozás után eljutottunk a Pathologic nevű kalandjáték fejlesztőihez. A játékot egy tízemeletes ház aljában található, kisebb lakás méretű irodában fejlesztik, családias körülmények között. Nagyon szimpatikus volt a légkör, a program láttán pedig az összes újságíró egyszerre tette le az állát. A fejlesztés vezetője egy író, aki több színdarabot is írt már, az egyik műve adta a játék alapötletét.

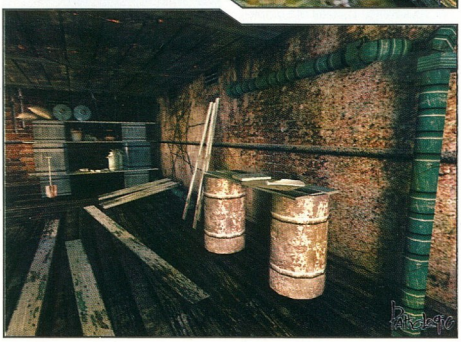




PATHOLOGIC

Három karakterrel indulhatunk a játék kezdetén, ezek a Bachelor, Ripper és a Devotress. A program non-lineáris, és többféle befejezése van. A játékosnak 12 napja van, hogy rájöjjön, mi okozta a titokzatos fertőzést, amely a városban pusztít. Az ellenség nem kézzelfogható, nem egy ronda vérengző szörny ellen kell küzdenünk, és ez adja a misztikus játék alapját.
A helyszín egy elég nagy város, amelyben 27 fontos karakter, és számtalan NPC található. Ezt kell bejárnunk, és a cselekedeteink határozzák meg, hogy milyen befejezése lesz a történetünknek. Mindhárom karakter más háttérsztorival rendelkezik, van például, amelyikkel alapvetően óvatosak lesznek a városlakók a híre miatt. A megítélésünket természetesen szintén a cselekedeteinkkel tudjuk megváltoztatni. Így nem tesz jót, ha bűnözőkkel beszélgetünk, üzletelünk. De nem lehet tudni, hogy egy jó, vagy rossz cselekedet vezet-e el a titok valódi megfejtéséhez. A település folyamatosan változik, ahogy múlnak a napok, olyan, mintha egy lerombolt város éledne fel lassan a hamvaiból. Nem mindegy, hogy milyen napszak van, kevesebben vannak az utcákon este és hajnalban; ezekben a napszakokban kevésbé barátságosak a helyiek. Természetesen nem csak az utcákon kell kóborolnunk, betérhetünk majdnem mindegyik házba is.

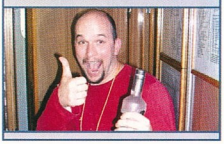
A karakter fárad, tehát aludni is kell majd. Vigyáznunk kell a fertőzéssel, ha elkapjuk a betegséget, akkor gyógyszert kell vásárolnunk, illetve ha rossz a hírünk, akkor magunknak kell készítenünk, mert a városlakók nem állnak majd szóba velünk. Ilyenkor meg kell szereznünk a gyógyszer alkotóelemeit, amely vér, különféle gyógynövények és fertőzött hús lehetnek.
A játék kicsit olyan, mintha az Elder Scroll's: Morrowind szabadságát vegyítették volna a Silent Hill nyomasztó környezetével. Az alapkoncepció szerint a játék a haldokló világot jeleníti meg, és a mindenható gonosz elkerülhetetlen győzelmét szimbolizálja. A grafika nagyon egyéni stílusú, látszik, hogy a készítők szándékosan el akarták kerülni a fotórealisztikus megjelenítést. A különlegességeket, a kalandjátékokat kedvelők valószínűleg nagyon élvezni fogják a program hömpölygő, misztikus játékmenetét, de az akcióra éhes játékosok hoppon maradnak. Néhány verekedésen kívül nem sok akció várható, legalábbis a mostani állás-pont szerint. A fejlesztők azt mondták, teljesen szabad kezet kaptak a Bukától, akik amúgy is elégedettek a játék koncepciójával és kivitelezésével.



SZENTPÉTERVÁR

ÉSZAK VELENCÉJE

Mire végére értünk a prezentációknak, kezdett beesteledni. Egy kellemes hangulatú vacsora után nem volt más hátra, mint hogy elfoglaljuk a Szentpétervár felé tartó vonat egyik kocsiját, és hogy hasznosan töltsük el az éjszakai vonatút nyolc és fél óráját. A vendéglátóink ennek érdekében minden hozzávalót gondosan összeszedtek, így sikerült kihasználnunk minden percet. Jókedv jellemezte az utat, mely egy idő után átment részeg hőbörgésbe... Az oroszok ugyanis bevetették titkos fegyverüket: az uborkával kombinált vodka szertartásos elfogyasztásának rejtelmeibe próbáltak beavatni minket. A tanulás lassabban ment, mint gondolták, nagyjából tíz üveg vodka elfogyasztása után kezdtünk csak ráérezni a dolog ízére. A szertartásnak külön pikantériá adott az, hogy tizennégyen gyűltünk össze hozzá egy négyszemélyes kabinban. Szerencsére az esti fakultatív oktatás után elég időnk maradt a pihenésre is, még volt egy óránk, amíg megérkeztünk. A szigorú orosz mentalitás újabb mintapéldája a vonat megérkezése körüli csetepaté volt. Az átmulatott éjszaka után öt percet kaptunk arra, hogy elhagyjuk a vonatot. A banda nagyobbik része még mindig illuminált volt, így végül két ember nem bírta teljesíteni a feladatot. Julia és Maxim mindenesetre egészen jól bírták a tempót, miközben a vonat után futottak, hogy kimentsék a párul járt újságírókat. Miután meglettek, elfoglaltuk a szállodai szobánkat, és kaptunk három órát egy életmentő alvásra, mielőtt megkezdődött volna az aznapi program.

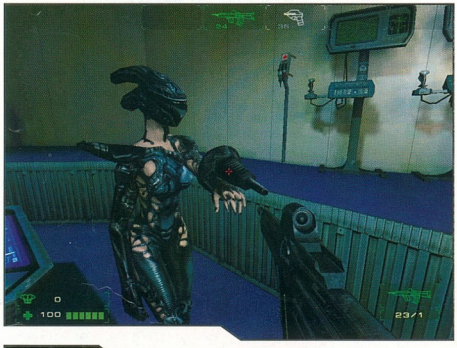


MADIA ENTERTAINMENT

Az Echelon fejlesztői egy romos bérházban építették ki a főhadiszállásukat, amely belülről szintén elég elhanyagolt volt. Itt mutatták be készülő FPS-üket, amelynek az Operation: Matriarchy címet adták.

OPERATION: MATRIARCHY

A játék története szerint egy földönkívüli vírus hatalmas járványt okozott a Valian bolygón, amelynek következtében a nők teste teljesen megváltozott, és egy közös tudat részeivé váltak, amelyet feltehetően földönkívüliek vezéreltek. A férfiak szervezete ellenállt a vírusnak, de a nők csupán további genetikai kísérletekhez használták őket, és lassan egy matriarchális társadalmi rend alakult ki. A XXIV. század második felében az emberiségnek meggyűlt a baja a valiánokkal, számtalan transzportűrhajót megtámadtak és elpusztítottak. A felderítés után egyértelművé vált, hogy a valiánok hamarosan hatalmas veszélyt jelenthetnek az emberiségre, ezért a kormány egy harcost küld a valiánok ellen, hogy megtanítsa a menyecskéket kesztyűbe dudálni… Lehet, hogy első olvasásra kicsit bugyuta a történet, sajnos ez igaz a játék egészére is. Ettől függetlenül el lehet ütni majd az időt vele, mert a fejlesztők kitaláltak pár újítást, hogy feldobják a játékmenetet. A legfontosabb, hogy különböző hadi öltözékeket ölthetünk magunkra, melyek mind különféle új tulajdonságokkal ruháznak fel minket. Van, amelyiknek a hatalmas tűzerejét, a részerelt fegyverzetét tudjuk kihasználni, van, amelyikkel a bolygó felszínén tudunk közlekedni. A nehézfegyverzettel felszerelt öltözékben lassabban tudunk mozogni, de be tudunk rúgni ajtókat, és nehéz tárgyakat tudunk felemelni és elhajítani. A játék nagy részében lopakodva, óvatosan közlekedve is előre tudunk jutni, de bizonyos szituációkban elkerülhetetlen a nehézfegyverek használata. A játék története az Echelon univerzumra épül, tehát az Echelon rajongóinak számtalan dolog régi ismerősként köszön majd vissza. A fejlesztők elmondták, hogy jó néhány évet dolgoztak szimulátorokon, most szerettek volna valami újat készíteni, amely mégis az Echelon univerzumhoz köthető. Az egyjátékos mód már szinte teljesen kész, most tesztelik, a következőkben a multiplayer módokat fejlesztik, az már biztos, hogy lesz deatmatch és kooperatív mód, a többi még nem dőlt el.

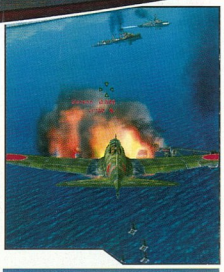


LESTA STUDIO

A város másik részében található a Lesta Studio, szintén egy elhanyagolt épületben. Benn nagy meglepetésre egy kitatarozott, minden létező high-tec kütyüvel felszerelt, gyönyörű stúdiót találtunk. A srácok a játékfejlesztés mellett filmkészítéssel is foglalkoznak, főleg videoágással és speciális effektek készítésével, emellett több reklámfilm és dokumentumfilm készítésében részt vettek. Az első játékuk, az Antant, egy I. világháborús stratégia volt, és új, készülő programjuk, a Pacific Storm is alapvetően egy stratégia, de egy nagyon kellemes csavarral megtoldva.

PACIFIC STORM

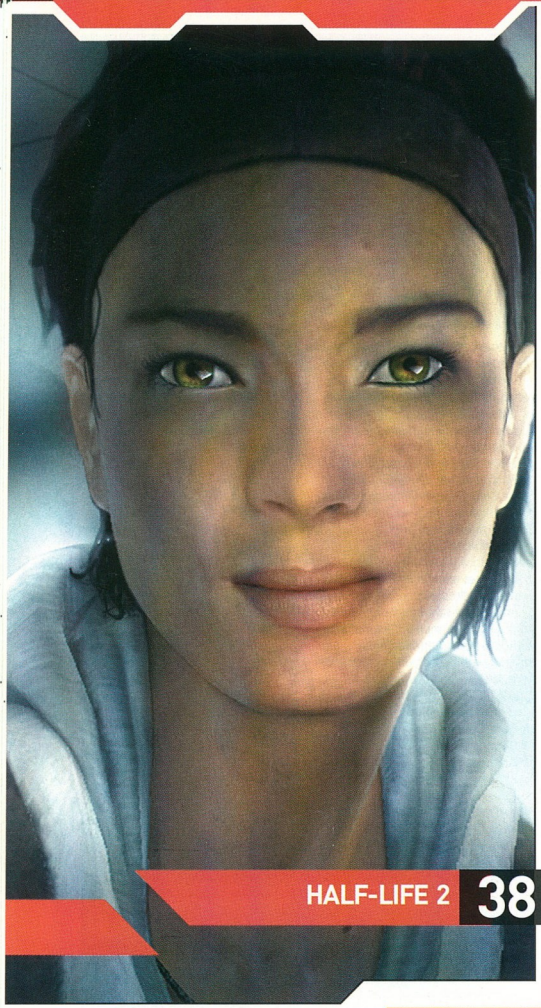
A játék a II. világháború idején játszódik, és az Egyesült Államok és Japán közötti tengeri ütközetekben vehetünk részt. A fejlesztők eredetileg egy dokumentumfilmet akartak készíteni a téma kapcsán, és hihetetlen mennyiségű háttéranyagot gyűjtöttek össze. Elkezdték összerakni a filmet, de közben rájöttek, hogy a témát leginkább egy stratégiai játék formájában tudnák feldolgozni. Ennek főleg az volt az oka, hogy egyikük egy igen kellemes műfaji mixet talált ki, amelynek alkotóelemei a valóidejű-stratégia, a taktikai játékok és a szimulátorok. Hogy ezt a mixet létre tudják hozni, természetesen szükség volt egy olyan grafikai motorra, amely ezt lehetővé teszi. A gyakorlatban a játékmenet úgy néz ki, hogy a program három szinten játszható, és a küldetések mindegyikét végigjátszhatjuk akár csak az egyik szintet használva is. A szintek: stratégiai szint, taktikai szint és árkád szimulátor szint. A stratégiai szinten menedzselhetjük az erőforrás-termelést és irányíthatjuk a csapatainkat. Folyamatosan fejleszthetjük az egységeinket, az erre szolgáló menüvel is akár hetekig lehet eljátszadozni anélkül, hogy a többi szintet használnánk. Akár egyesével összeállíthatjuk, hogy melyik egységünkre milyen fegyverzetet szeretnénk felszerelni. Ha az egységeinket - hadihajók, repülők, tengeralattjárók - külön vezérelni akarjuk, mert nem akarjuk az AI-ra bízni a csata kimenetelét, akkor át tudunk váltani a taktikai szintre. Itt a valósidejű stratégiákban megismert módon tudjuk az egységeinket vezérelni. Ám sokan még így is azt érezhetik, hogy nincs beleszólásuk a csata kimenetelébe, nekik fog leginkább tetszeni a harmadik szint. Ki tudjuk választani bármelyik repülőgépünket, és egy gombnyomással máris a pilótafülkében találjuk magunkat. Részt vehetünk a légi ütközetekben, bombázásokban, leszállhatunk a hadihajókra. A szintek között szabad az átjárás, bármikor válthatunk egyikről a másikra. Minden egységet létező járművek alapján terveztek meg, ehhez nagy segítséget nyújtott a dokumentumfilmhez összegyűjtött rengeteg anyag. Lejátszhatjuk az összes nagy óceáni ütközetet, ehhez olyan helyszínek kerültek a játékba, mint Pearl Harbor, Guadalcanal, Okinawa. A játékban az a célunk, hogy a fejlesztések során eljussunk az atombomba elkészítéséig, és ezután fel is használjuk. A programot jelenleg harmincan fejlesztik, és 2005 első negyedévében fog megjelenni.



A FINISH

A prezentáció után megtudtam, hogy miért is nevezik Szentpétervárt Észak Velencéjének. A program utolsó hivatalos részeként kétórás hajóútra indultunk, amely során megmutatták Szentpétervár összes folyóját, csatornáját és nevezetesebb hídját. Szentpétervár gyönyörű város, mindenkinek csak ajánlani tudom, hogy egyszer látogasson el, lehetőleg tavasszal, vagy nyáron. Olyankor valószínűleg még nagyobb élvezet lehet egy nyitott hajón körbejárni a várost. Mire ugyanis mi megnéztük az Aurórát, a Téli Palotát és az összes nevezetességet, félméteresre töpörödtünk össze a hidegtől. A vendéglátóink még egyszer bebizonyították, hogy mindenre gondoltak, mert a hajóút után gyors szívmelegítővel egybekötött vacsora, és még a vonatos bulinál is vadabb őrület kezdődött az egyik kalózhajón. Mivel a cikket valószínűleg az asszony is olvasni fogja, ezért az elfogyasztott vodkák számát ebben az esetben inkább fedje jótékony homály…

Uniq
uniq@pc.games.hu



BEMUTATÓK

25 STOLEN
Eddig nagyjából csak a Splinter Cell sorozat, vagy a Thief sorozat jeles képviselői ugorhattak be, ha lopakodós játékok kerültek szóba. Most új trónkövetelő van készülőben, amely megpróbálja a két nagy elől erényeit összekovácsolni.

26 BLOODRAYNE 2
A Bloodrayne első része nem váltotta meg a világot, még csak nem is hozott semmiféle újdonságot a játékok kies világába, mégsem feledtük el teljesen. A folytatás pedig már az ajtóban kopogtat.

28 PRINCE OF PERSIA: WW
A tavalyi Sands of Time nagy siker volt, mindenki kíváncsian várta a folytatást, de a legmerészebb álmainkban sem fordult meg, hogy az ilyen hamar lesz. Vajon nem korai egy kicsit? Elég lesz ennyi idő egy színvonalas munkára? A rendelkezésünkre bocsátott preview verzió segítségével most megpróbáljuk megnyugtatni a lincselésre készülő tömeget.

34 GTA: SAN ANDREAS
Annak idején az első GTA-ba egyből beleszerettem. Remekül elvoltunk vele, addig nem ismert, újszerű játékélményt hozott, de már akkor is arról álmodoztunk, hogy egyszer majd talán mindezt 3D-ben... A „csoda" ideje eljött, sőt a San Andreas már a harmadik ilyen megnyilvánulás...

LEÍRÁSOK

38 HALFLIFE 2 - 98%
Nem egészen 6 éve vártunk erre a pillanatra, mióta Gordon Freeman a képzeletbeli Black Mesa kutatóközpont egyik alkalmazottja először vette kezébe az azóta elhíresült fesztívasát. A Half-Life 2 ideális folytatás lett: szebb, jobb, szórakoztatóbb, mi pedig bemutatjuk Nektek, hogy miért fektette teszterünket is két vállra a Valve ismét korszakalkotó grandiózus FPS-e.

44 MOH: PACIFIC ASSAULT - 93%
1943. november 20-a van. Az USA tengerészgyalogosai Tarawa szigetét ostromolják. Még nem sejtik, hogy az elkövetkező négy napban a hadszíntér egyik legvéresebb csatáját fogják megvívni a fanatizált japán harcosokkal szemben...

46 CALL OF DUTY: UNITED OFFENSIVE - 90%
A Call of Duty kétség kívül a Világháborús FPS-ek etalonjává nőtte ki magát. Nem is kellett sokáig várni, meg is érkezett az első küldetéslemez, amelyben végre járműveket is használhatunk.

47 SHADOW OPS: RED MERCURY - 68%
A Zombie ismét elővette az előző évezredben bevezetett Shadow Ops franchise-t, hogy büntetést mérjen az aktuális FPS generációra. Interkontinentális hajszába csöppenünk, amiben egy orosz kettősügynök egy aktatáska méretű atombomba társaságában menekül előlünk.

48 FULL SPECTRUM WARRIOR - 90%
Az FSW elsőként Xboxra jelent meg - még a nyár folyamán, ahol is hamarosan az eladási listák csúcsára küzdötte fel magát, nem is érdemtelenül, hiszen mind a média, mind a játékosok csak pozitív jelzőkkel illették. Most pedig megérkezett végre-valahára a PC-s verzió is.

AKCIÓ KRONOLÓGIA

A JÖVŐ - ELŐREJELZÉS

- Scapland
- Brothers in Arms
- Vietnam: The Tet Offensive — 2005/02 Oxygen Interactive
- Star Wars: Republic Commando — 2005/02 Activision
- Psychotoxic: Gateway to Hell — 2005/02 TBA
- The Stalin Subway — 2005/03 Buka
- Stolen — 2005/03 Hip Interactive
- Cold Fear — 2005/03 UbiSoft
- Splinter Cell: Chaos Theory — 2005/03 UbiSoft
- Stalker: Shadow of Chernobyl — 2005/03 THQ
- Second Sight — 2005/01 Deep Silver
- Obscure — 2005/02 UbiSoft

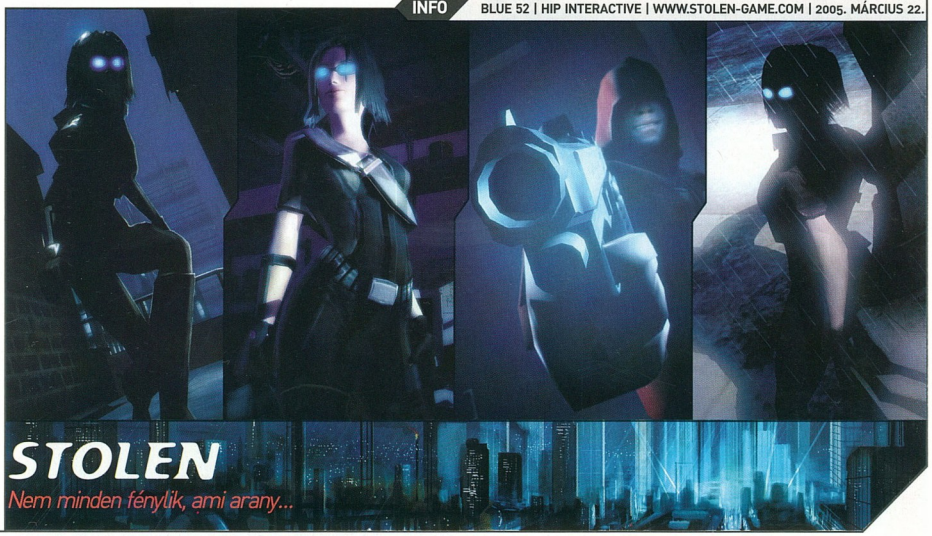
A JELEN - MEGJELENÉSEK

- Mortyr 2 — 2004/10 Cenega
- Men of Valor: Vietnam — 2004/11 Vivendi
- MOH: Pacific Assault — 2004/11 Electronic Arts
- Half-Life 2 — 2004/11 Novalogic
- Joint Operations: Escalation — 2004/11 Koch Media
- Miami Vice — 2004/11 Dreamcatcher
- PoR: Warrior Within — 2004/11 UbiSoft
- Painkiller: BOH — 2004/11 Codemasters
- Obscure — 2004/11 UbiSoft

A MÚLT - TOPLISTA

1. Half-Life — Sierra
2. Far Cry — Ubisoft
3. Doom 3 — Activision
4. Grand Theft Auto: Vice City — Take2
5. Prince of Persia: Sands of Time — UbiSoft
6. Call of Duty — Activision
7. Splinter Cell: Pandora Tomorrow — UbiSoft
8. Max Payne 2 — Take2
9. Call of Duty: United Offensive — Activision
10. Mafia — Take2

INFO BLUE 52 | HIP INTERACTIVE | WWW.STOLEN-GAME.COM | 2005. MÁRCIUS 22.



STOLEN

Nem minden fénylik, ami arany...

A Blue 52 aránylag ismeretlen londoni fejlesztőcsapat, eddigi legnagyobb sikerük a Disney megbízásából készített Peter Pan: Legend of Neverland volt. Az elmúlt időszakban rengeteg kiadó megkereste őket, köztük a Sony, a Take 2 és a Vivendi is. Ennek oka a jelenleg készülő multiplatform játékuk, a Stolen, amelyben egy mestertolvajjal kell belopakodnunk szuperbiztonságos helyekre, hogy értékes adatokat, tárgyakat tudjunk ellopni. Hogy a kiadott hivatalos információkon kívül minél többet megtudjunk a játékról, megkerestük Jaid Mindang projekt vezetőt és Allan Murphy technikai igazgatót.

Tudnátok néhány szóban mesélni a játék történetéről, és a főkarakterről?

A játék fő karaktere Anya, aki Forge City utcáin nőtt fel, és aki hamarosan már igen otthonosan mozgott az utcai bandák világában. Nagyon ügyes tolvaj volt, aki fel is használta a képességét, hogy életben tudjon maradni. Szövetkezett Louie Palmerrel, aki csúcsminőségű kütyük fejlesztésével foglalkozott. Amint Anya használni kezdte ezeket az eszközöket, egyszerű utcai tolvajból hamarosan mestertolvajjá vált. Bár a munkakörére leginkább a névtelenség a jellemző, mégis hamarosan elismertté vált bizonyos alvilági körökben, és erre nagyon büszke volt. Az utóbbi időkben már nem is a megélhetés miatt lopott, inkább az izgalom és a kihívás motiválta. Nem is igazán a kiszemelt tárgyak értéke, vagy a pénz számított neki, az izgatta, hogy sikerül-e átjutnia a sokszor igen agyafúrt biztonsági rendszereket. Akár egy teljesen értéktelen tárgyat is hajlandó lett volna ellopni, ha azt a világ legjobb védelmi rendszere védte volna. Anya olyan személy, aki nem tud ellenállni, ha ilyen jellegű kihívás vár rá.

Milyen helyszínek és környezet vár a játékosokra? Volt valamilyen könyv vagy film, amely hatást gyakorolt a játékban kialakított univerzumra?

Természetesen jó néhány mű inspirált minket a játék elkészítésénél, többek között olyan filmek, mint a Thomas Crown-ügy, a Mission: Impossible, a Briliáns csapda, a Batman visszatér és a Szárnyas fejvadász. Csak néhány a játékosokra váró feladatokból: többek között be kell törni egy múzeumba, fel kell tölteni vírust egy szigorúan őrzött hálózatba, egy szuperbiztonságos börtön igazgatójától és főtechnikusától kell ellopni a belépőkártyát, széfeket, tervrajzokat kell lefényképezni, el kell lopni a rendszerlemezt a börtön vezérlőtermében, be kell törni számítógépes rendszerekbe, és ehhez hasonlók. Talán ebből a kis felsorolásból látszik az is, hogy milyen környezetben kell majd tevékenykedni.

Ez elég jól hangzik. Tudnál mesélni még a feladatokról? El tudnád mondani, hogyan néz ki egy átlagos küldetés?

Az első két pályán például az elsődleges feladat végrehajtásához el kell lopnunk valamit, tehát a lényeg, hogy megtervezzünk és végrehajtsunk elég nagyszabású balhékat. Később, a játék második felében már inkább a főhősünk életét kell megvédenünk, és ki kell derítenünk, hogy ki tör az életünkre. Elég fontos lesz, hogy mesteri szintre fejlesszük a zár- és széf-feltörési képességeinket, hogy szabadon tudjunk járkálni a pályákon. Emellett rengeteg lehetőségünk lesz arra, hogy kiéljük a kleptomániánkat, a küldetésektől függetlenül ellophatunk tárgyakat, ezzel is fejlesztve a képességeinket. Átkutathatunk szekrényeket, asztalokat, műkincsekre és egyéb érdekes tárgyakra bukkanhatunk. Kifoszthatjuk az őröket is, akár amikor elbóbiskolnak, de akár akkor is, amikor teljes készültségben állnak. A játékosra lesz bízva, hogy mennyire akar vakmerő lenni, mennyire akar kockáztatni, mi csak biztosítjuk a lehetőségeket.

Lesz valamilyen különbség a konzolos és a PC-verzió között?

Külön csapat dolgozik minden verzión, tehát nem kell attól tartani, hogy elkészítünk egyet, és a többi platformra csak átportoljuk. Szeretnénk kihasználni az összes platform nyújtotta technikai és egyéb lehetőségeket. Bár lehet, hogy ezt a választ sokszor hallottátok már fejlesztőktől, de majd a játék megjelenésekor meglátjátok, hogy igaz volt, amit mondtunk.

Hányan dolgoztok a játékon? Hol tart a játék fejlesztése?

Jelenleg húszan dolgozunk a Stolen fejlesztésén. A játék kiadását 2005 márciusára tervezzük, tehát még elég sok munka van előttünk.

Mi volt eddig a legnagyobb kihívás a fejlesztés során?

El kellett érnünk, hogy a játék innovatív és izgalmas legyen. Persze azt is biztosítanunk kell, hogy a játékba rengeteg különféle fegyver és eszköz kerüljön, sokat dolgozunk azon, hogy a játék minden részletében rendkívül változatos legyen.

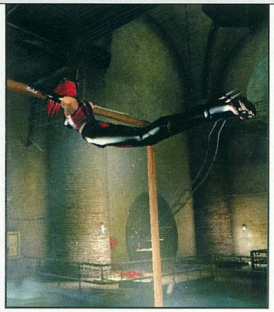
Köszönjük az interjút!

Uniq
uniq@pc.games.hu

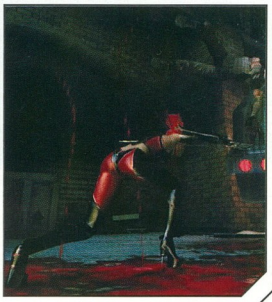
INFO TERMINAL REALITY | MAJESCO | WWW.BLOODRAYNE2.COM | 2005. I. NEGYEDÉV

BETA TESZT

Mondtam a fejlesztőknek, hogy adjanak egy görkorit, de nem hallgattak rám...



Mióta áttértem a hemoglobinban gazdag ételek fogyasztására, még jobb lett az alakom.

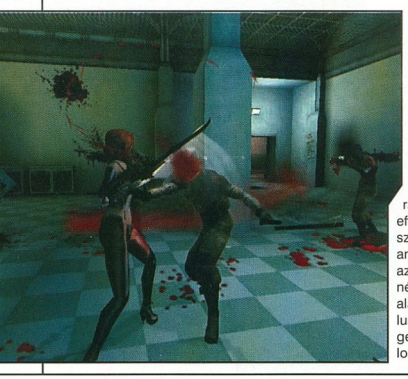


BLOODRAYNE 2

A vér nem válik vízzé...

Vérvörös hold, sejtelmes, átláthatatlan köd, pár patkány a szemetes körül. A csendéletszerű kép ellenére azonban az éjszaka minden volt csak nem csendes... Halálhörgések hallatszottak jobbról, pisztolylövések balról, tompa, ütésszerű puffanások és monoton kántálás elölről. A hátunk mögött azonban félelmetes, csontig hatoló síri csend honol. Nem is csoda, hogy az élet utolsó moraja is eltűnt onnan: Ott már jártunk.

A Bloodrayne első része nem változtatta meg a világot, még csak nem is hozott semmiféle újdonságot a játékok kies világába, mégsem feledtük el teljesen. Az a kis plusz, ami miatt nem került emlékezetünk süllyesztőjébe, bizonyára a főhősnő és akrobatikus stílus-elemekkel alaposan megtűzdelt mozgáskultúrája volt. Azt, hogy Rayne miért is lett emlékezetes figura egyszerűen meg lehet magyarázni: a Lara Croft effektus miatt. A vérszopó, félvámpír antihősnő is ugyanaz a kategória: jól néz ki, alaposan leláz mindenkit a stílusával, a mellbősége büntet, és a csillogó bőrszerkó, ami a játék „minden" hiányosságáért kárpótol.



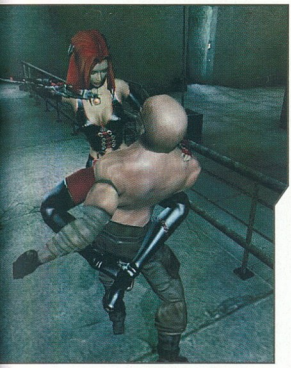
A frissen szériává gyarapodott játék alapötlete nem túl eredeti. (Fél-vámpír a vámpírok ellen - nagyvonalakban-.) Olyannyira nem, hogy ha kivennénk a lányt a játékból, és picikét módosítanánk az alapsztorin, akár Pengét is berakhatnánk a helyére, mivel a Bloodrayne rengeteg alapkövet kölcsönvett a Fénybenjáró történetéből. Ezt felfoghatjuk negatívumként is, azonban ha megnézzük, mennyire siralmas is lett a Blade játék XBOX-ra, akkor -közgázos hasonlattal élvemáris kiegészítő, és nem helyettesítő termékké válik a Bloodrayne 2. Bepótolhatjuk az elmaradt vámpírélvezeteket, és mindeközben még egy csinos központi karaktert is kapunk. Kell ennél több? Persze, hogy kell, ez még nem minden.

Nyakon kell önteni az enyhén klisés vámpírsztorit egy hatalmas adag hangulattal és stílussal, hogy eladhatóvá váljon. Szerencsére a Terminal Reality jó munkásemberei is tudatában vannak ennek még az első rész óta, úgyhogy a mesterien megteremtett atmoszférát most sem fogjuk hiányolni. A megfelelő átélésről gondoskodni fognak a folyton folyvást felbukkanó ellenségek, és a többnyire gyönyörű helyszínek is. Egyszerűen csodálatos a pályák változatossága. Megtalálhatjuk köztük a régi, barokkosan berendezett kastélyt, a tipikus amerikai lebujt, a romos vasútállomást, és a nagy-

BLOODRAYNE A MOZIKBAN

Jövőre kerül a mozikba a Bloodrayne filmváltozata. Ez lehetne akár örvendetes hír is, ha nem tudnánk, ki ült a rendezői székben. Sajnos Dr. Uwe Boll tette rá a kezét erre a történetre is. Ha kikölcsönzitek valamelyik videotéka legeldugottabb polcáról a „House of the dead" szörnyűséges filmváltozatát, megértitek, hogy miért vagyok ennyire borúlátó. A német származású direktor sajnos tehetségtelen. Ami még több aggodalomra adhat okot az az, hogy ő követte el a hamarosan megjelenő Alone in the dark filmváltozatát, és ha ez nem lenne elég, 2006-ban a Far Cry történetét is a mozivászonra ülteti majd át. Tudom, pesszimista vagyok, de eddig még nem adott okot bizakodásra Dr. Uwe Boll.

város alatt húzódó, kiterjedt csatornahálózatot is. Változatosságból nem lesz ugyan hiány, ám sajnos ez nem menti meg a játékot egyik legszembetűnőbb hibájától,



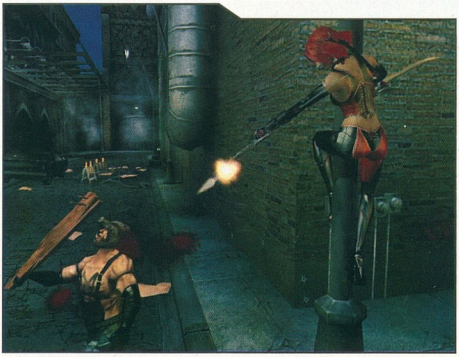
a linearitástól. Hunyjuk be a szemünket, és képzeljük magunk elé a „játékmenet" fogalmát. Ha ez megtörtént, öntsük bele egy fizikailag is felfogható formába. Legyen súlya, formája, méretei. Mikor mindezzel megvagyunk, helyezzük rá a Budapest-Győr vasútvonal sínjeire az egészet. Na, körülbelül ennyire lineáris a Bloodrayne 2 játékmenete.
Ezt a hibát ki lehet küszöbölni egyszerűen: ne játsszunk túl nagy adagokban. Egy-kétórás falatokban fogyasztandó a termék szigorúan, és így nem fog szembetűnni túlságosan a fent említett kis „baki".

A Bloodrayne 2 alapeleme és legjobban eltalált része az a harcrendszer lesz. A nagy szavak mellőzésével is bizton állíthatom, hogy a legtöbb embernek tetszeni fog Rayne stílusa, és mozdulatainak tárháza hibái ellenére is. Nagyon kiforrott, mégis kicsit „holdbéli" mozdulatsorokat építettek be a verekedős-vagdalkozós-akciózós (Szerintem.) részekbe. Azért holdbéli, mert szinte súlytalan minden. Nem érezni semminek a tömegét. A fegyverek nem vesznek le túl sokat az ellenség lendületéből, és az ugrások, szökellések során is 20kg-osnak érződik Rayne. De legalább jól néz ki.
Ha már a fegyverek szóba kerültek: alapvetően két hatalmas pengével fogjuk kaszabolni az ellenünk érkező gonoszságokat, azonban hamar szert teszünk majd a „Carpathian Dragon", vagyis a „Kárpátok Sárkánya" elnevezésű fegyverre is. Ez a játék elején még nem nyújt túl nagy segítséget, de ahogy szerzünk hozzá némi uprade-et, máris nagyságrendekkel megbízhatóbb társunkká válik.
De ne együk forrón a kását. Nem szabad ilyen sebesen átsiklanunk a pengék felett: lehet akármilyen pisztolyunk, akkor is a karunkra erősített éles fémtőrök lesznek a leggyakrabban használt gyilkoló-eszközeink. Ez nem csak a fent említett gyönyörű mozgások miatt lesz így, hanem mert a játékban folyamatosan előrehaladván újabb és újabb combo-kra és speciális képességekre (Aura látás, Bullettime szerű lassítás, Blood Fury) tehetünk majd szert. Ennek segítségével egy meghatározott kombináció leütésével olyan erejű támadásokat leszünk képesek végrehajtani, amik a környezetünkben lévő élőholt lelkeket lazán visszaküldi a pokol legmélyebb bugyraiba.

Rayne életerejének szinten tartásához hasonló rendszert választottak, mint amit a „Vampire The Masquerade: Bloodlines"-ban alkalmaztak a Troika-s srácok. Nevezetesen: mikor a főhősnő kezdi megérezni a beszedett pofonokat és löveseket, akkor mindössze annyi a teendőnk, hogy a legközelebbi ellenséghez odasétálunk, és a megfelelő billentyűt megnyomva elkezdjük kiszipolyozni a vérét. Elvégre vámpírok vagyunk, vagy mi? Ezt a műveletet egy aranyos Fatality-vel koronázhatjuk meg, csak egy gombot kell hozzá megnyomni. A látvány egyáltalán nem utolsó. Brutális, trancsíros, és vörös. Tulajdonképpen a Bloodrayne 2-ben annyi vér fröccsen a padlóra és -életszerzés során- a torkunkra, hogy egy kisebb megyének a vérellátását hónapokra biztosítani lehetne különösebb nehézségek nélkül. Most már legalább tudjuk, hogy őrizte meg az első rész óta eltelt -közel- ötven év alatt a tökéletes alakját Ms. Rayne.

Mit sem látnánk a formás idomokból, ha nem egy szépen csiszolt grafikus motor hajtaná meg a játékot. Nem telt el nyomtalanul ez a két év. Az első rész óta nagyon sokat fejlődött a grafika, kiegészült a legújabb shaderekkel, és a poligonszám is jócskán növekedett az elől óta. Egyszerűen jól esik nézni ezeket a gótikus stílusú pályaelemeket, és, hogyan egy kisestélyiben (a legelső pályán) keresztüllibeg Rayne minden akadályon.

Sajnos az akadályokról jut eszembe, hogy Lara Croft történetéből ismét átvettek egy jól ismert és sokat szidott játékelemet: Nagyon sok felesleges ugra-bugra szerepel a Bloodrayne 2-ben. Többnyire felemás korlát szintű atletizálás, de előfordul néhány idegesítőbb feladat is.



A játék igényeinek megfelelő grafikus motor, korrekt, ám klisés sztorivezetés, hektószámra folyó vér, csini főhősnő, no-brainer játékmenet, magasszintű kikapcsolódás. A Bloodrayne 2 ennyi mindent tud felajánlani a mezei játékosnak, aki áldoz rá némi időt. Valljuk be őszintén, hogy a tél nagyágyúitól kell majd némi kikapcsolódás, és ez a játék tökéletes erre.
Mindent összevetve, hogy ha a végleges változatban kiirtásra ítélik a bugok többségét, akkor igen kellemes órákat fogunk eltölteni a sötét, téli estéken Ms. Rayne-nel.

Dante
dante@pc.games.hu

VÁRHATÓ MINIMUM CONFIG: PIII 1 GHz, 256 MB Ram, 64 MB DirectX 8 kompatibilis videokártya
MIBEN LESZ MÁS: A klisékkel tűzdelt sztorit leöblíti két hektoliter vérrel, és egy nagy adag hangulattal.

DVD: Demo, Video, Háttér, Képmutató, Trainer, Patch

- Kidolgozott harcrendszer
- Eltalált főhősnő
- Mozgás animációk

INFO UBISOFT MONTREAL | UBISOFT | WWW.PRINCEOFPERSIAGAME.COM | 2004. NOVEMBER 16.

PRINCE OF PERSIA WARRIOR WITHIN™

EXKLUZÍV BETA TESZT

A tavalyi Sands of Time nagy siker volt, mindenki kíváncsian várta a folytatást, de a legmerészebb álmainkban sem fordult meg, hogy az ilyen hamar lesz. Vajon nem korai egy kicsit? Elég lesz ennyi idő egy szinvonalas munkára? Ezek a gondolatok kavarogtak a fejekben, mikor a Ubisoft bejelentette a Warrior Within-t. A rendelkezésünkre bocsátott preview verzió segítségével most megpróbáljuk megnyugtatni a lincselésre készülő tömeget.

Felgyorsult a világunk. Roppant nagy közhely, de így tudom legegyszerűbben megválaszolni a fenti kételyeket. A sportjátékoknál már megszokhattuk az évenkénti frissítést, persze az más dolog, hiszen ugyanazt a témát kell "csak" továbbcsiszolni. Egy ilyen játéknál viszont szinte mindent elölről kell kezdeni, pláne ha annyi változás van benne, mint a Warrior Withinben. A turpisság az, hogy a fejlesztés már jóval korábban, a Sands of Time készítésének ideje alatt elkezdődött, így szinte párhuzamosan ment a munka a két játékon. Talán a legfontosabb dolog, hogy a sorozat szülőatyja, Jordan Mechner nem vett részt az új rész elkészítésében, hiszen őt a mozifilm készítése köti már le (lásd a boxot). A fejlesztőgárda viszont maradt a régi, így minden feltétel adott az újabb sikerhez.

Mi minden változott, mennyi újdonságot sikerült belecsempészni a programba ilyen rövid idő alatt? - kérdezheted még mindig gyanakodva. A válasz megint csak rövid lesz: rengeteg dolgot említhetünk, felsorolni is bajos lesz. Először is maga a főhős, a herceg is változott. Már nem az a fiatal, jólfésült suhanc (emiatt sok kritika is érte az előző részt), hanem egy harcban edzett, érett férfi, rengeteg harci sebbel, tetoválásokkal a testén. A környezet is sokkal komorabb lett, hol van már a palota idilli környezete, a naplementék és a finom selyemfüggönyök…

ACT 1 - TAKTIKA FŐELLENSÉG ELLEN

Előfordulhat, hogy hatalmas ellenféllel kerülünk szembe, aki sebezhetetlennek tűnik.

Hiába támadjuk szemből, meg sem érzi a kardcsapásainkat. Először kerüljünk a háta mögé.

Ha sikerült, akkor célozzuk meg a lábát , ott ahol nem védi páncél. Ettől rögtön térdre rogy.

Másszunk fel a hátán, és kezdjük el gondosan csépelni a fejét, ezzel a trükkel gyorsan legyőzhetjük.

A Warrior Within pályái sokkal darkosabbak, ugyanakkor többféle helyszín is van. Ott van például a kezdő szint, a lángokban álló kalózhajó, melyet egy éjszakai vihar alkalmával keresünk fel, cikázó villámok, szakadó eső és háborgó tenger díszlete mellett (ezt hívják halmozottan hátrányos helyzetnek), ez rögtön meglepi a játékost. De említhetnénk a tengerpartot is, melynek szikláin átevickélve jutunk el az időkastély bejáratáig, vagy éppen a zöld növényzettel gazdagon benőtt tornyot, amely teljesen egyedi hangulatot áraszt. Az egész játékra rányomja bélyegét a komor hangulat, mindennek tetejébe jóval brutálisabb is ez az új világ. Fröcsög a vér, repkednek a fejek, bizony a fiatalabb korosztály számára már nem annyira javallott a dolog. Apropó, harc. Lehetőségünk van most már két fegyvert egyszerre kézben tartani és használni, ezáltal új lehetőségek, kombók nyílnak meg. A harcrendszer amúgy is változott, az úgynevezett Free Form Fighting az újdonság neve, ami tulajdonképpen azt jelenti, hogy szabadon építhetjük majd fel a támadásainkat az alapmozdulatokból. Valami olyasmire kell gondolni, mint a verekedős játékok kombói, azzal a különbséggel, hogy itt nem előre beállított mozdulatsorokat kell betanulnunk, hanem egy-egy szituációban tényleg mi dönthetjük el, hogyan tovább. Rengeteg ilyen lehetőségünk lesz (lásd a mellékelt ábrát) és ezeket fejleszthetjük is majd, csak úgy, mint a fegyvereinket. A mozdulatsorok betanulása viszont nem lesz egyáltalán nehéz, nem kell bonyolult kombókat észben tartani, az első pár pálya pont ezért egy-

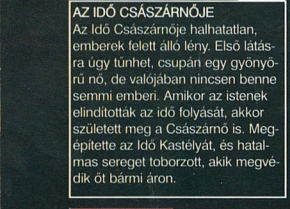
Azt mondtam, ott maradsz!

Várj megmutatom, én így csinálnám az alsó madárfogást!

A HOLLYWOODI SZÁL

Az álomgyár folyton új témákra éhes, és mostanság a játékipar szolgáltat számára táplálékot. Számtalan filmfeldolgozást jelentettek be az utóbbi időben, és ezek között van a Prince of Persia is. Szerencsére a project jó kezekbe került (ami viszont sok más esetben nem mondható el), így megvan az esély, hogy végre tényleg kapunk egy jó „film a játékból" produkciót. A feladat egyébként Jerry Bruckheimer cégének kezébe került, ők fogják összeütni a Disney stúdió számára a munkát, ami nem rossz jel, tekintve a neves producer eddigi munkásságát (Karib-tenger kalózai, Arthur Király, Bad Boys II, Pearl Harbour, csak hogy pár legutóbbi ténykedését említsük). A forgatókönyv megírásában pedig maga Jordan Mechner is tevékenyen közreműködik, így biztosítottnak tűnik, hogy átjön majd a játék hangulata a vásznakra.

DAHAKA
Brutális öserővel rendelkező, misztikus teremtmény. Azután keletkezett, hogy a Herceg megzavarta az idő menetét. Egyetlen feladata van: meg kell ölje a Herceget, amilyen gyorsan csak lehetséges. Ha megjelenik valahol, minden romba dől körülötte.



AZ IDŐ CSÁSZÁRNŐJE
Az Idő Császárnője halhatatlan, emberek felett álló lény. Első látásra úgy tűnhet, csupán egy gyönyörű nő, de valójában nincsen benne semmi emberi. Amikor az istenek elindították az idő folyását, akkor született meg a Császárnő is. Megépítette az Idő Kastélyát, és hatalmas sereget toborzott, akik megvédik őt bármi áron.

fajta tutorialként is funkcionál majd. Például vegyük azt az esetet, hogy egy ellenség mellkasán felszaladva, a levegőben a feje felett választhatunk, hogy leérkezvén lerúgjuk a földre vagy lecsapjuk a fejét. De használhatjuk pajzsként a többi társa ellen, esetleg belökhetjük egy szakadékba, csapdába, avagy elszoríthatjuk a nyakát és kicsavarhatjuk a kezéből a kardját. (Igen, akár fegyvert is szerezhetünk ilyen úton!)
Az arzenál is bővült, megjelentek a brutálisabb eszközök, mint a fejszék, szablyák, de lesz például íj is (nagyjából 50 másodlagos fegyver lesz elérhető 4 osztályba sorolva, melyeknek mind egyedi tulajdonságaik lesznek). Nem kell megijedni, nem megy át a játék "robinhúdozásba", bizonyos feladatok megoldásához lesz szükség a lőfegyverre. Amúgy is, már a kézifegyvereinket is eldobhatjuk, egy jól irányzott találat akár halálos is lehet.
A környezetünket is sokkal aktívabban használhatjuk mint korábban, legyen szó akár küzdelemről, vagy egyszerű tovahaladásról (a kétfajta játékelem amúgy sem fog elkülönülni annyira, mint korábban, nem lesznek csak ilyen vagy olyan részek, minden vegyesen, egy helyen történik). Szinte bármire felugorhatunk, bárminél elrugaszkodhatunk, akrobatikus mozdulatokat téve. Például csata közben megpördülhetünk a közeli oszlopokon, ezáltal lekaszálva a közelben állókat. De lesznek olyan részek, ahol majd úgy kell a mélybe alászállnunk, hogy a falról lelógó

SHAHDEE
Shahdee a Császárnő hű csatlósa, akinek legfontosabb feladata az, hogy távol tartsa a Herceget az Idő Szigetétől. Ha a Hercegnek mégis sikerülne megérkeznie, mindent meg fog tenni, hogy elpusztítsa, hiszen tudja, szörnyű halál vár rá, ha a Herceg eljut a Császárnőhöz.

THE PRINCE SAGA

PRINCE OF PERSIA (1989)
Ez az a játék, amit mindenki ismer. Aki valaha is érintkezett számítógépekkel, az tuti belefutott a „prinsz"-be. Leginkább a furfangos fejtörőiről, csapdáiról marad emlékezetes, valamint a főhős szuper mozgásáról, amit egyébként Mechner a kisöccséről mintázott meg. Ha már a rokoni kapcsolatoknál tartunk, akkor a zenét pedig az apuka, Francis szerezte, ezzel teljessé téve a családi munkamegosztást. A sikert igazolja, hogy a mai napig körülbelül húsz géptípuson jelent meg a játék. Igazi alapmű!

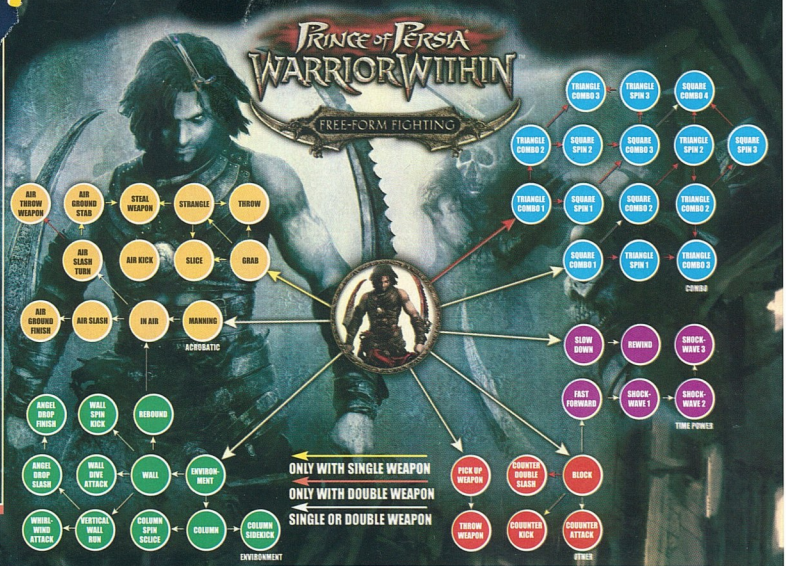
PRINCE OF PERSIA 2. - THE SHADOW AND THE FLAME (1993)
Persze a hatalmas siker folytatásért kiáltott, aminek meg is lett az eredménye. A fejlesztőgárda is jócskán megnőtt, az előző alkalom pár fős csoportjához képest. Pici bánatunkra itt már sprite-alapú rendszert használt a játék, így a főhős mozgása már nem olyan menő, kissé darabosabb, cserébe viszont egy sokkal színesebb, részletesebb világ tárult elénk, mint az első rész monoton börtöne. Grafikailag rengeteget fejlődött a sorozat, de persze a belbecs sem lett elhanyagolva, ugyanolyan ravasz csapdák és változatos ötletek vártak, mint az elődben.

PRINCE OF PERSIA 3D (1999)
Mindenki hibázhat. Ez azonban kis híján a sorozat végét jelentette. Mindenki nagyon várta a hosszú szünet után az új epizódot, pláne, hogy az már 3D-ben lett megvalósítva, a kor szellemének megfelelően. A játék számos területen jeleskedett, remekül ültették át 3D-be a játékmenetet, ötletesek voltak a pályák, szép volt a grafika, viszont az irányítás és a kamerakezelés erős hiányosságai, valamint a rengeteg programozási hiba agyoncsapta az egészet. Kár érte.

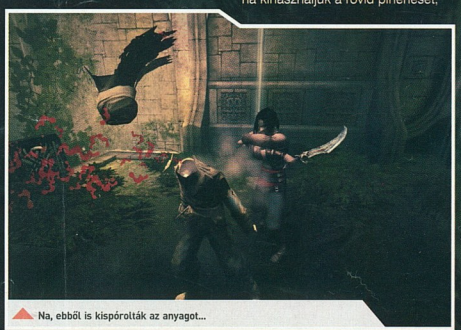
PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME (2003)
Őt már valószínűleg nem kell senkinek sem bemutatni. Tavaly ilyenkor hatalmas sikert aratott a legfiatalabb reinkarnáció, szinte nem is lehet negatívumot említeni, a sorozat méltó folytatása. A készítők anno a kiadás előtt meg is jegyezték, hogy mindent elkövetnek, hogy POP 3D által elkövetett csorbát kiköszörüljék. Hát sikerült nekik, a Prince of Persia újra régi, dicső fényében ragyog azóta.

VADHAJTÁS

Azt tudjuk, hogy Jordan Mech[illegible]ve egybefor[illegible]rt a Prince-játékokkal, de mi másról emlékezhetünk még rá? Nos nem a neves sorozattal tette le először névjegyét, hanem a Karateka című verekedős játékkal 1986-ban. Ez egy oldalraszkrollozós anyag volt, s egyben az egyik első ezen műfaj keretein belül. A Karateka volt egyben a Broderbund és Mechner első közös koprodukciója is. Az első két hercegi kaland után emberünk Smoking Car Productions néven új fejlesztőgárdát toborozott össze és létrehozták a The Last Express című kalandjátékot, melyet 1997-ben adtak ki. A történet egy vonaton játszódik, és egy gyilkossági ügy körül bonyolódik.
A megvalósítás kissé felemás, mert egyrészről egyediséget kölcsönzött a rajzfilmes megjelenítés és az újszerű ötletek, viszont a feladatok meglehetős vérszegénysége és az idegesítő harcok nem hiányoztak senkinek. Nagyon ígéretes volt a project, de sajnos a várt siker elmaradt, főleg az említett.



függönyökbe szúrjuk a törünk, vagy éppen egy kötél segítségével futhatunk át egy hosszabb falszakaszokon, valahogy úgy, mint a hegymászók teszik. Az ellenfeleink is intelligensebbek lesznek, a teszt során például előfordult, hogy az egyik böhöm küzdőtárs felkapott, gondolkodás nélkül megfordult, és a szakadékba hajított, ahonnan előzőleg evickéltem fel. Gyakrabban fordulnak majd elő főellenfelek is, és a méretük is javarészt hatalmas lesz, sokszorosa a miénknek. A demóban például ti is találkozhattok egyikükkel, akit csak úgy tudunk legyőzni, ha kihasználjuk a rövid pihenését.



Na, ebből is kispórolták az anyagot...

Fiúk! Lenne némi hozzátennivalóm a küzdelemhez....

felszaladunk a hátán, és a nyakában ülve ütjük a fejét. Ezen küzdelmek során kifejezésre kerülnek majd az érzelmek is, úgy mint félelem, gyengeség, magabiztosság, meglepődés, és ezáltal még inkább magunkénak érezhetjük a történéseket, segíti a beleélést.

Az egyik visszatérő vetélytárs a történet során Dahaka lesz, ennek köszönhetően azt hiszem, ideje lenne már a sztoriról is szólni valamit. Nos a cselekmény ott folytatódik, ahol előzőleg abbamaradt, csupán néhány évvel később játszódik. A herceg sike-

ACT 2 - HA NEM MEGY SZEMBŐL....

Ha aránylag gyors, és erős ellenféllel találkozunk, nem érdemes szembetámadni.

Inkább kerüljünk a háta mögé egy gyors mozdulattal, így egy szempillantás alatt le tudjuk fegyverezni.

Ebben a pozícióban már csak egy jól irányzott kardcsapásra van szükség, hogy végezzünk az ellenféllel.

Már nem is lesz más dolgunk, mint hogy megvárjuk, amíg az idő homokja a tárolóba vándorol.

ACT 3 - HA SZORUL A HUROK

Ritka, hogy csupán egy elleféle támad ránk, általában három-négy tör az életünkre.

Ilyenkor a közelünkben állókat könnyen leteríthetjük egy jól irányzott csípőkörzéses suhintással.

Innen tovább folytathatjuk a kombót, egy break mozdulat segítségével végezhetünk a távolabb állókkal.

Ha kell, akkor további mozdulattal köthetjük össze a kombót, ha nem, akkor mehetünk tovább.

SHAHDE
Shahde
akinek
hogy t
Szio

resen elkerülte a halált az idő homokjának visszazárásával, ám ez nem mindenkinek tetszik, ezért kapja meg a nyakába az imént említett démoni lényt, aki leginkább úgy néz ki, mintha a Resident Evil 3 Nemesis-ét gyúrták volna egybe mondjuk valamelyik Crash Bandicoot-beli karakterrel. Mondanom sem kell, hogy a végső küzdelmünk is vele történik majd. A herceg sorsa már rögtön a játék elején megpecsételődik: meg fog halni, s ez a nyomasztó tudat végigkíséri bennünket a játék folyamán (ezzel magyarázható, ezt a hangulatot készíti elő hősünk zordabb külseje és a helyszínek lehangoló állapota is). Mindenképp meg kell említeni az idő tényezőjét, hiszen már az elődben is jelentős szerepe volt, azonban most ez a végletekig fokozódik. Lehetőségünk lesz az idő lelassítására immár nem csak a harcok közben, hanem egyébként is. Számos olyan feladat lesz, amelyet csak így tudunk megoldani, például egy malom pörgő-forgó lapátjai közt csak így tudunk átkelni épen-egészségesen.

Ő már az enyém! Szerezz magadnak másikat!

Az időben vissza is tudunk utazni (sőt némely helyzetben ez elengedhetetlen lesz), hogy az ottani tényekedésünkkel befolyásoljuk a jövőt. Például meg kell változtatni egy terület vízellátását, hogy a múltban még csak bimbózó facsemete a jelenben már hatalmas termetű legyen, és általa addig elérhetetlen magasságokba, új területekre jussunk el. Mindezt persze csak módjával művelhetjük, nem találkozhatunk önmagunk egy másik alteregójával a múltban, mert annak beláthatatlan következményei lennének (Marty McFly, a Vissza a jövőbe filmek sztárja meg üdvözletét küldi). Ezek a szintek egyébként hangulatukban is elütnek, ugyanis míg a jelen a már említett borongós, félelmetes, addigi a múlt sokkal nyugodtabb, békésebb (ezt világosabb színekkel, gazdagabb látványvilággal érzékeltették a grafikusok).

Mint látható, rengeteg a változás, az újdonság, mindezek mellett talán a grafika az, mely nem fejlődött ilyen ütemben az idő rövidsége miatt. Kisebb változások ugyan itt is vannak, nagyobbak a helyszínek, egy-két új speciális effekt is bevillan, tisztábbak, élesebbek a textúrák és konstansabb a frame rate, de eget rengető megoldásokról nem számolhatunk be. Talán ez nem is olyan nagy probléma, hiszen már az előd is nagyon szép volt, és ha a képekre néztek, vagy kipróbáljátok a demót, akkor látni fogjátok, hogy nincs itt semmi probléma, az engine-t még ma is megirigyelhetné sok játék. Az átvezető filmek is nagyon rendben vannak, igazán remek hangulatot adnak a folytatáshoz. Ehhez kapcsolódó hír, hogy a játékhoz Monica Belucci is hangját kölcsönzi vendégszereplőként.

A kétkedők tehát megnyugodhatnak, jó úton van a folytatás, ez is bizonyítja, hogy nem szabad előre ítélkezni félinformációk alapján. A készítők mindent beleadtak, saját személyes kedvenceikből is merítettek (pl. Peter Jackson Gyűrűk Ura trilógiája, Karib-tenger kalózai című film, vagy a Silent Hill és a 2D-s Castlevania játékok), de hallgattak a rajongók véleményére is, van pár ötlet, melyek a fórumok szorgos látogatóitól erednek. Nagyon fontos, hogy nincs töltési idő, vagyis úgy lépkedhetünk majd egyik pályáról a másikra, hogy észre sem vesszük, növelve a filmszerű hatást. A Warrior Within vélhetően legalább olyan sikeres lesz, mint a Sands of Time, talán még túl is tesz majd rajta és ki tudja, talán még találkozhatunk a herceggel a jövőben is … már ha valahogy túléli ezt a kalandot. Upsz! Most elszóltam magam?

m_anger
m_anger@pc.games.hu

VÁRHATÓ MINIMUM CONFIG: PIII 800 MHz, 256 MB Ram, 64 MB DirectX 8 kompatibilis videokártya
MIBEN LESZ MÁS: A fejlesztőcsapatnak sikerült minden tekintetben továbbfejleszteni a játékot.

DVD: Demo, Video, Háttér, Képmutató, Trainer, Patch

- Még szebb grafika
- Free Form Fighting
- Változatosabb helyszínek

BÉTATESZ
96%

Vegas triónak. Olyannyi
alós helyszíneket is
e kissé elferdítve)
s Hollywood tá
d Boulv
ckál

el the Performance,
ay to the Extreme !

GA-8I915P Duo Pro

- Intel® 915P
- PX Series
- Duo DDR Design
- PCI-Express
- Dual Gigabit LAN.
- IEEE 1394
- ATA133 RAID
- Intel® High Definition (HD) Audio

GA-8I915P-G

- Intel® 915P
- PX Series
- 2-CH DDR 400
- PCI-Express
- Gigabit LAN
- Serial-ATA
- Intel High Definition (HD) Audio

GA-8I925X-G

- Intel® 925X
- PX Series
- 2-Ch DDR2 533
- PCI-Express
- Gigabit LAN
- Serial-ATA
- Intel High Definition (HD) Audio

Visit Us at: WWW.gigabyte.**hu**

For more information, please call our distributors:

CO-RUN Export-Import Kft.
www.corun.hu
Tel.:+361-301-0600
Fax.:+361-301-0601

* These speed settings are not guaranteed by GIGABYTE.
-- The specification and pictures are subject to change without notice.
-- All trademarks and logos are the properties of their respective holders.
-- Any overclocking is at user's risk, Giga-Byte Technology shall not be responsible for any damage or instability to your processor, motherboard, or any other components

Upgrade Your Life™ www.gigabyte.com.tw

GIGABYTE™ TECHNOLOGY

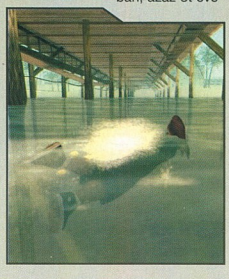
EXKLUZÍV

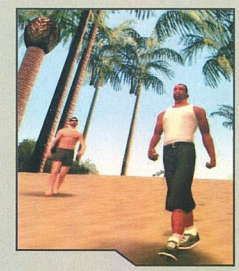
INFO ROCKSTAR NORTH | ROCKSTAR GAMES | WWW.ROCKSTARGAMES.COM/SANANDREAS | 2005. II. NEGYEDÉV

Elegancia. A legnagyobbak kiváltsága. A San Andreas az utolsó pillanatban esett be hozzánk, s habár a PC-s verzió még nagyon messze van, mindenképpen foglalkoznunk kell a játékkal, hiszen óriási érdeklődés van a stuff iránt, egyszerűen nem mehettünk el mellette. Elő tehát dual shock joypaddel, PS2 bekapcsol, és hajrá.

Annak idején az első GTA-ba egyből beleszerettem. Remekül elvoltunk vele, addig nem ismert, újszerű játékélményt hozott, de már akkor is arról álmodoztunk, hogy egyszer majd talán mindezt 3D-ben… A „csoda" ideje eljött, sőt a San Andreas már a harmadik ilyen megnyilvánulás, és olyan sok újdonság szorult bele, hogy akár önkényesen Grand Theft Auto 4-nek is hívatnánk. Akár. De nem teszszük, mert hogy nem ez a neve, ugye.
A történet szerint 1992-ben járunk és egy afroamerikai srác szerepébe élhetjük bele magunkat, akit CJ-nek hívnak. Hősünk nem éppen makulátlan múltú, de öt éve már tiszta, pont ennyi éve költözött Liberty City-be. Most viszont szomorú aktualitás miatt kell hazautaznia, ugyanis édesanyját temetik. Semmilyen más szempontból sem jön jól ez az út, ugyanis a repülőtérről hazafelé rögtön rászállnak a zsaruk, mintegy jelzésként: emlékeznek rá, a rivális bandák is acsarkodva fogadják és hát a saját rokonsága is erősen neheztel, a testvérével rögtön konfliktusba kerül. Talán mindezen dolgok együttvéve érik el azt a hatást, hogy CJ felkeresi a régi cimborákat, és újra elindul a korábbi ösvényen.
Bevallom, mikor hallottam, hogy mennyi minden lesz belezsúfolva, azt mondtam, ilyen nincs, képtelenség megcsinálni (a Duke Nukem Forever óta azért jogosan lehetünk gyanakvóak, habár a Rockstar még sohasem hagyott minket cserben). De úgy néz ki, a srácok nem kamuztak, minden benne van, amiről szó volt, sőt értek meglepetések is a gyors teszt során.
Leghamarabb ejtsünk szót a zenei kínálatról. Ugye már az első rész óta megszokhattuk, hogy „szól a rádió". Tudjátok miről beszélek, rengeteg rádióadó van ezúttal is, mindenki megtalálja az ízlésének megfelelőt. A legjobb az egészben, hogy korban ismét nagyon jól

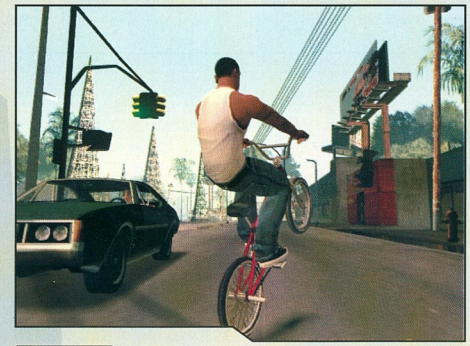
AHDER[redacted]
eltalálták a c[redacted]
ugyanis pl. a[redacted]
gárzó Radio X [redacted]ő-
adókkal találkozta[redacted]uns
N' Roses, Living Colou[redacted]eche
Mode, Alice in Chains, Ra[redacted]e
Against The Machine, Primal
Scream, Faith No More, és még
sorolhatnám. (Mint az már korábban is kiderült, a nyáron mindenfelé közzétett „kiszivárgott" lista nem volt valós, az valójában az egyik külföldi magazin kívánsága volt, hogy azokat implementálják a játékba. Úgy gondolom így is jól jártunk.) A játék soundtrackje ezúttal is megjelenik majd külön, a 8 CD-s boxsetet novembertől lehet keresni a boltokban. A kis csomagnak megvan az a különlegessége is, hogy lesz mellécsomagolva egy DVD is, amely tartalmazza majd azt a filmecskét, amely bemutatja, hogy CJ-nek miért is lett olyan forró a talaj San Andreasban, azaz öt éve

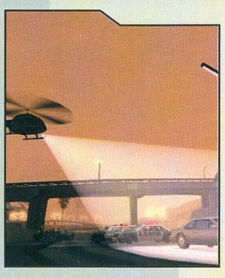




miért is lépett le oly sietősen.
A helyszín tehát San Andreas, amely ezúttal nem egy nagyváros, hanem egy nagyobb közigazgatási egység, ahová három város, és pár kisebb település is tartozik. Ezek persze, mint ahogy eddig is, valamilyen létező nagyvárosok „klónjai" azaz a Los Santos, San Fierro, Las Venturas szentháromság tulajdonképp megfelel a valódi Los Angeles, San Franciso, Las

Vegas triónak. Olyannyira, hogy valós helyszíneket is találunk (persze kissé elferdítve), így például a híres Hollywood táblát, vagy a Hollywood Boulvardot (tudjátok, a csillagocskákkal a járdán) is felkeresheti-jük. Összességében bődületesen nagy terepet járhatunk be, mely hihetetlenül aprólékosan ki van dolgozva. Mindennek megvan a helye, sehol nem látunk arra példát, hogy már nem maradt idő vagy fantázia kitölteni mondjuk egy háztömböt. A nagyvárosoknak vannak külső, ritkásabb területei, majd erdőségek, hegyek, mezők közt autókázhatunk az errefelé kanyargó sztrádákon vagy országutakon a szomszédos „megacity"-be. Útközben persze áthaladunk a már említett kisebb településeken, melyek teljesen más hangulatúak, mint nagytestvéreik. A toronyházakkal és a zsúfolt utcákkal szemben itt a kis házak dominálnak, nincs nagy forgalom, és több idősebb személyt is látunk. Első körben (szintén mondhatni a megszokott módon) nincs nyitva az egész terep, bizonyos hidak le vannak zárva előlünk, ezek csak később nyílnak meg. Megtehetjük, hogy átúszunk (igen, már ezt is lehet), de ilyenkor egyből jönnek a zsernyákok, és csak idő kérdése, hogy meddig húzzuk ellenük. Amúgy meg az egész területre elmondható, hogy zajlik az élet, tőlünk függetlenül is. Az emberek beszólogatnak nekünk az utcán (amire reagálhatunk is, pozitívan, vagy negatívan), de egymással is leállnak beszélgetni, ha úgy adódik. Ilyenkor roppant értelmes dolgokról társalognak (ugyanis belehallgathatunk, ha elég közel állunk), például hogy: „Voltál már Európában?" „Nem, de tervezem.", de amikor egy külvárosi felüljáró alatti tavacskánál jártam, akkor egy hátizsákos(!) turista párocska éppen arról vitázott, hogy a dinoszauruszok igen is léteztek (ez a helyszín is egy valóságos hely, a dinó-foszsziliákkal teli kátránytó leképezése). Persze ennyiben nem merül ki a dolog, volt szerencsém egy-két érdekes jelenetet szemügyre venni. Az alap, hogy másokat is üldözhetnek, hiszen volt, hogy elhúzott mellettem egy járgány, amely mellesleg nekem jött, meg minden másnak is, aztán kis idő múltán egy rendőrautó eredt a nyomába. Ami ennél sokkal érdekesebb, hogy amikor egyik alkalommal el-



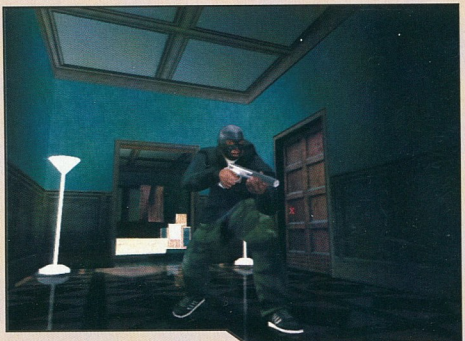


AZ ELSŐ 15 PERC

Huh, nem vagyok az az intro-elnyomós típus, de már nehéz volt kivárni, míg megkapom az irányítást. Egy bringával kezdünk, lévén ez van a közelben. Jó móka! Lehet vele egykerekezni is. Hoppá, túl is húztam, jókorát esek. Nézzük fel tudok-e menni az emelkedőre. Félúton elfogy a szufla. Ehhez még edzeni kell. Megállítok egy zöld kombit, sofőr repül. Óóó, pont egy Pearl Jam szám záróakkordjaira érkeztem. Na induljunk. Hihetetlen szintkülönbségek vannak, érezni, hogy kevésbé húz a kocsi. Hopp itt egy földút, úgy néz ki, hamar ráleltem a városból kivezető útra. Óriási fenyők közt száguldozok, nagyon tetszik a fű megjelenítése. Próbáljuk ki, mi van az útszéli sziklák túloldalán. Ez nem volt jó ötlet, egy szakadékba esek. Pont egy tóba , szerencse, hogy CJ már tud úszni. A térkép szerint van itt valami település. Igen, be is kocogok. Nicsak egy nyitott garázs, ez felelőtlenség. Most már enyém a fűnyírótok! Na ezzel bemegyek a városba. Sokáig fog tartani. Ti már inkább ne várjátok meg...

buktam egy motoros száguldozás közben, s épp a motor felállításával voltam elfoglalva, pont mellettem baleset történt. Az egyik kocsi lefékezett, a másik meg belecsúszott. A következő pillanatban már csak azt láttam, hogy az egyik fickó kiszáll és egy golfütővel kezdi verni a másikat. De említhetném azt is, amikor futva próbáltam utolérni egy gyalogost, s mint derült égből a villámcsapás, egy repülő jelent meg az égen, meglehetősen alacsonyan szállva. Előbb az egyik közeli hegycsúcsnak ütközött, majd menthetetlenül felém kezdett zuhanni. Nem is sikerült előle elmenekülni, az egyik szárny suhintott is, ugyanis pont előttem csapódott a földbe a gép.
A gép által irányított egységek intelligenciája sokat fejlődött (pl. az üldözéseknél), de tökéletesnek most sem mondható, volt hogy a kiérkező mentő simán ráállt a betegre, ráadásul a kerék alá szorult a szerencsétlen. Viszont egy-egy dugóban már nem feltétlen várnak az eltorlaszolt autók birka módjára, hanem erőszakosan furakodnak és továbbállnak.
Nemcsak az utcákon garázdálkodhatunk azonban, hanem fedett területeken is. Ugyan ezt már az elmúlt alkalommal is megtehettük, de most jelentősen megnőtt a belső helyiségek száma, és ezzel el is érkeztünk a legnagyobb újdonságokhoz. Az már nem az, hogy saját otthonunkba bemehetünk és átöltözhetünk, viszont hogy már borbélyhoz is elmehetünk (sőt egyenesen kötelező, a sztori beindulásával) és új frizurát alakíthatunk ki, az új. Tetováló szalonok is vannak, ahol a banda iránti elkötelezettségünket is kimutathatjuk; mint tudjuk ezekben a körökben ez egyfajta rangjelzés is. Ez azonban még mindig nem minden, mert vannak fitnessztermek és gyorsétkezdék is, amelyeket természetesen rendeltetésszerűen fogunk használni. A San Andreas-ban ugyanis igencsak számít majd, hogy mennyit eszünk, mennyit mozgunk, ugyanis kevés élelembevitelnél illetve túlzott tunyaságnál romlani fognak az adott értékek

ink, amely károsan érinti majd figuránk kondícióját (mellesleg ez a kinézetünkben is megmutatkozik). Ergo gyengébben fogunk teljesíteni a küzdelmek során, de problémás lesz a futás, úszás, „ésatöbbi". Igazi kis RPG lett itt végül a GTA sorozatból, nincs többé eszetlen lövöldözés, egy komoly maffiózó ad magára minden téren. Nem csak ez a két mutató van azonban, hanem még több is, például kimutatható az elismertségünk, amely az egyes akciók során nőhet, de a szexuális kielégítettségünk is. Jó hír, hogy ismét vannak a megszokott örömlányok, ez alkalommal azonban a kamera diszkréten lesüllyed, hogy ne láthassunk semmit (egyébként sem történik, mivel volt olyan helyzet, ahol mégis be lehetett látni, és a figurák nagy megértésben ültek egymás mellett). A különféle járművek kezelési szintjét is egy csík jelzi (és ehhez hasonlóan a fegyvertípusoknál is így van), minél többet megyünk az adott járgánnyal, annál biztosabban vezetjük majd, amely megmutatkozik majd a használat során is (például kevesebbet esünk el motorral). Ehhez kapcsolódóan jegyezném meg, hogy a járműpark is bővült.



Természetesen a kornak megfelelő típusokat kapjuk mind autókból, mind motorokból, de vezethetünk nagy kamionokat, quadot és ami a legjobb, speckó járgányokat is, bringákat és például traktort (ezeknél sajna nincs rádió), és a repülés is általánosabb, mint eddig. Az irányítás is sokat finomodott, sokkal jobban lehet érezni a vezetést, egy picit elment a dolog a realitás felé. A belső helyszínekre visszatérve szándékosan hagytam utoljára a bárokat, ugyanis itt egy további újdonságról számolhatunk be. Vannak különféle játékgépek, amelyeken különféle régi típusú arcade játékokat játszhatunk, de izgalmasabb, hogy poolozhatunk is. Ráadásul ezt ketten is megtehetjük, ugyanis a második kontrollerrel bekapcsolódhatunk a partiba. Ettől még izgibb, hogy egyes helyeken (én az egyik külvárosban találtam ilyet) találhatunk egy két alien-fejet ábrázoló ikont. Ha ezt felvesszük, akkor egy co-operative mód indul el, ahol szintén a második joy-t használva kapcsolódhatunk be. A feladat nekem az volt, hogy kaptam egy motort, meg mögém egy cicababát lőfegyverrel, s amíg az első játékos irányította a mocit, addig a leányzóval a második játékos kedvére lövöldözhetett. A cél az volt, hogy másfél perc alatt 5 motorost leszedjünk. Tehát már kétjátékos opció is van a GTA-ban, igaz sokan a multiplayerre fenik a fogukat, ez egyelőre még nem valósult meg (mondjuk a PC-s verzió még messzebb van, addig ki tudja, mit főznek ki a boszorkánykonyhában). Mindenféle érdekes statisztikákat is nyomon követhetünk, például, hogy mire mennyit költöttünk, hogy mennyit utaztunk, kiket tettünk el láb alól, milyen kaszkadőrmutatványokat mutattunk be. Ez utóbbi érdekes, ugyanis ha valami jópofa dolgot művelünk, például valami nagy ugrást, vagy eszement karambolt, akkor a program díjazza, sőt ha elég látványos, akkor már menet közben be is lassítja. Még van egy fontos újítás, amelyről nem szóltam. Amellett, hogy bejött az úszás, mint új tulajdonság (erről már volt szó), át tudunk mászni palánkokon, nem túl magas kerítéseken. Ez rendkívül hasznos, hiszen sokszor igen nagyot kéne kerülni emiatt. Végül, de nem utolsó sorban, a grafika. Itt is erős fejlődés tapasztalható, sokkal messzebbre látni, különösebb akadozást sem tapasztaltam. Szépen tükröződnek a fényes felületek, például a kocsik is, éjszaka. Továbbá szép az új fű megjelenítése, de úgy összességében elmondható, hogy szebb, színesebb lett az egész.

Mit is mondhatnék? Eszméletlen mértékű a fejlődés és lenyűgöző-en aprólékos az egész megvalósítás. Példaként állhat minden más társaság előtt. Vajon mi lesz a következő részben? Folyamatos internetkapcsolatban kell majd állnunk, és onnan jönnek majd pl. a zenék, a Rockstar által indított friss rádióadókról? Hééé! Ez nem is rossz ötlet! Részesedést akarok! ...

m_anger
m_anger@pc.games.hu

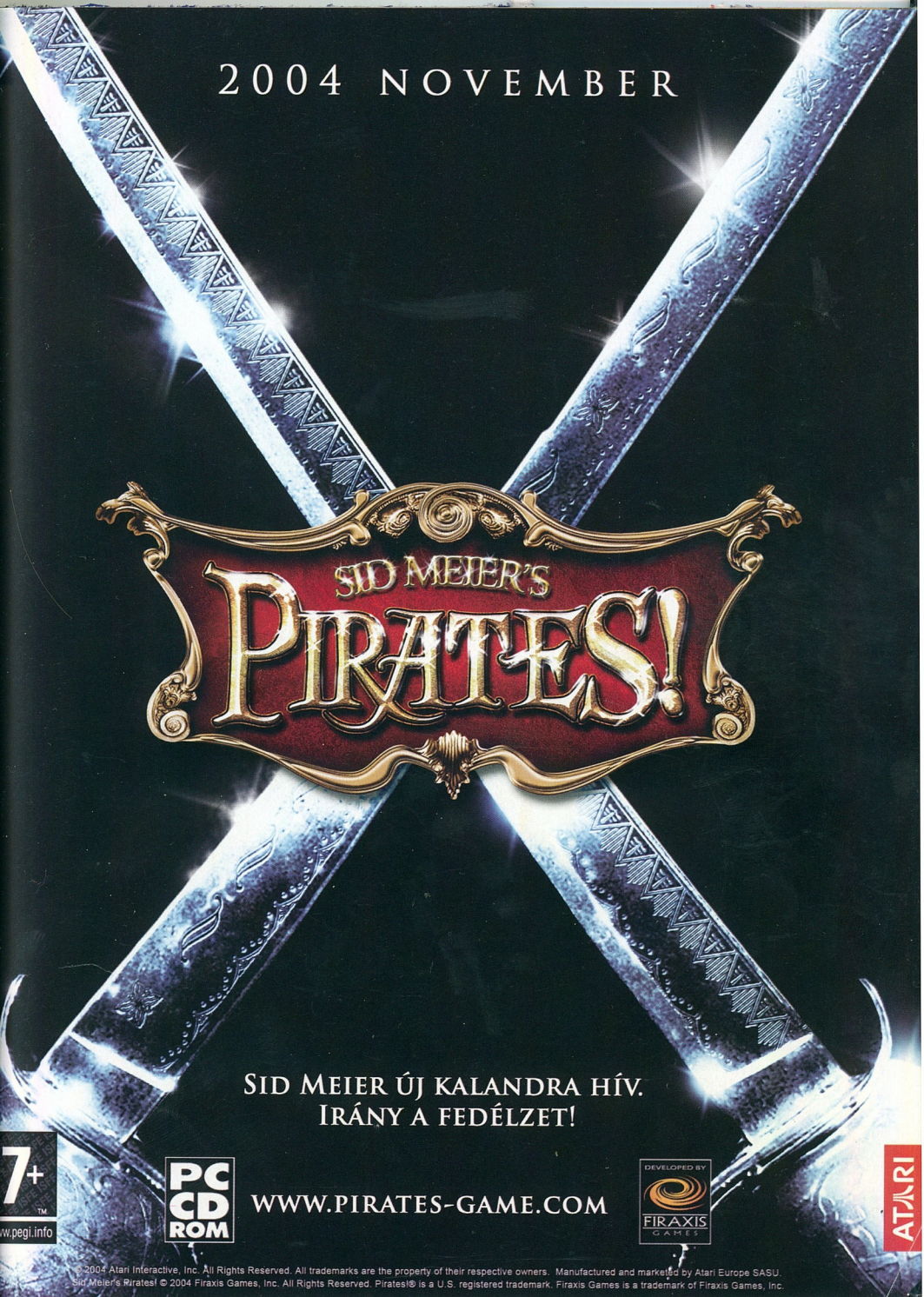
LAST MINUTE

Nem, nem utazási ajánlatokról lesz szó. Sokkal inkább egy olyan dologról, amit a leadás előtti utolsó percekben sikerült megtalálni. A kétjátékos opciót már említettük, viszont sikerült egy másikat is találni. Itt megválaszthatjuk a második player karakterét, és indulhat egy jó kis free roaming, úgy, ahogy a másiknál is, egyikünk vezet, másikunk lő, csak itt nincsen semmiféle megkötés. Külön érdekesség, hogy az L1 megnyomására szereplőink vad smacizásba kezdenek, függetlenül nemi hovatartozásuktól. Érdekes volt CJ és egy rendőrtiszt párosát látni. És hogy kik a kedvenc sorozatgyilkosaim? Mickey és Mallory Knox, természetesen! (Mint a példa is jól mutatja, sok meglepetést tartogat még San Andreas térség, érdemes kutakodni)

VÁRHATÓ MINIMUM CONFIG: Még nem tudni
MIBEN LESZ MÁS: Ennyi fejlődést lehetetlen egy mondatban leírni, magasan a legjobb GTA epizód.

DVD: Demo, Video, Háttér, Képmutató, Trainer, Patch

- Hihetetlenül nagy
- Borzasztóan részletes
- És még élvezetes is


2004 NOVEMBER
SID MEIER'S
PIRATES!
SID MEIER ÚJ KALANDRA HÍV.
IRÁNY A FEDÉLZET!
7+
PC CD ROM
WWW.PIRATES-GAME.COM
DEVELOPED BY
FIRAXIS GAMES
ATARI
© 2004 Atari Interactive, Inc. All Rights Reserved. All trademarks are the property of their respective owners. Manufactured and marketed by Atari Europe SASU.
Sid Meier's Pirates! © 2004 Firaxis Games, Inc. All Rights Reserved. Pirates!® is a U.S. registered trademark. Firaxis Games is a trademark of Firaxis Games, Inc.

HALF-LIFE 2

8 napnyi időtlen várakozás, 1600 dolláros uti és szállodaköltség, + 2 felszedett kiló, heveny ételmérgezés, és egy enyhe torokgyulladás volt az eredménye az októberi Seattle-i kirándulásomnak. Ennyi megpróbáltatás után már magam sem hittem volna, hogy sikerül bejutni a Valve-hoz, és saját szememmel szemrevételezhetem azt, amire minden egyes gamer vár a földkerekségen: a Half-Life második részét. Fortuna azonban kegyesnek bizonyult, hiszen az utolsó utáni pillanatban - mikor már majdnem kimerítettem a hitelkeretemet a folymatos Pringles chips, és Oreo keksz vásárlással - jött az életmentő hívás, Mr. Pasard örömmel látnánk holnap reggel az irodánkban. Így esett meg, hogy több hónapos szerkesztőségi egyeztetés, telefonbeszélgetés, és adminisztrációs rutineljárás után ott álltam a Valve és Vivendi főhadiszállása előtt, majd csak annyit tudtam berekedt hangszálaimon kipréselni: örülök, hogy itt lehetek...

(Menish Pasard, Svédországban élő független újságíró. Segítségével adatott meg szerkesztőségünknek, hogy Magyarországon első kézből tudósíthassunk nektek a Half-Life 2 végleges változatáról. Remélem legalább akkora örömmel fogadjátok írását, mint amekkora elvezetet nyújtott számára a játék - a szerk).

EXKLUZÍV

INFO VALVE SOFTWARE | VIVENDI UNIVERSAL GAMES | WWW.HALF-LIFE2.COM | ÁRA: 9990 FT

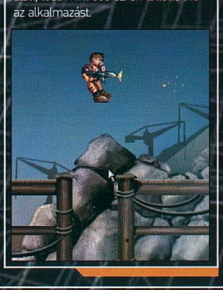
Ébredj, és érezd a pusztulás szagát" - hasít a tudatodba egy ismerős hang. A játék első momentumaként, álmodból felverve hallod meg ezt a mondatot, a misztikus öltönyös figura, „G-Man" szájából. Ébredésed utáni pillanataidban egy vonat képe úszik be a látóteredbe - egy, már egyszer átélt élményedre tett egyértelmű utalásként. A Half-Life első részével ellentétben most azonban rövidebb, és konkrétabb utazásod célja: eljutni egy álmos kisvárosba, a kelet-európai régióban fekvő, képzeletbeli City 17-be. Úgy látszik a Föld megmentéséhez nem volt elegendő a Xen bolygón tett kirándulásod, hiszen bár Nihilanth elbukott, csatlósai mégis elárasztották világodat. Így City 17 városa lett az a hely, ahol a földi vezetés átmeneti biztonságra lelt, és Dr. Wallace Breen (a Black Mesa volt igazgatója) vezetésével ügyvivő, átmeneti kormányként tevékenykedhet. Első találkozásotok semmiféle protokolláris menetet nem követ: Dr. Wallace egy óriási kivetítő segítségével jelenik meg előtted - azt rögtön el kell ismernem, hogy a Source motor már eme korai jelenetnél rám gyakorolt audiovizuális hatását egy ideig biztosan nem fogom elfelejteni. Miután felocsúdtam a hiba nélküli szájszinkron pontosságának letaglózóan csodálatos érzéséből, valamint elmorzsoltam egy örömkönnyet a megfáradt vezető arcizmainak harmonikus mozgását látván, továbbkoncentráltam a történetre. A megszállás jeleit duplán is érzékelni fogod City 17-ben: a különleges helyzetre való tekintettel bevezetett szükségállapot ugyanis a helyi lakosokat is kénytelenek helyzetbe hozta. A városban járőrözó Combine katonák elektromos sokkoló pálcájukkal azonnal odasóznak bárkinek, aki csak egy kicsit is kötözködni merne velük. Nem csoda, ha megérkezésed után nem látsz mást, csak szomorkás tekintetű, szenvedő civileket a pályaudvar környékén. Mivel minden elnyomás kitermeli a maga ellenálló lázadóit, így nem sokára mint a földi ellenállás vezetőiként futhatsz össze régi kollégáiddal, Dr. Isaac Kleinerrel és Dr. Eli Vance lányával, a bájos Alyx Vancével. Ezen a ponton nyílik lehetőséged először jobban szemügyre venni a játék fejlesztése közben elhangzott ígéreteket, mint például Lombardi úr digitális színészekre tett utalását. A szobában lévő karakterek ugyanis amellett, hogy előre betanított szövegeiket mondják, váratlan lépéseidre reagálva képesek az improvizálásra is, és szemükkel, testükkel folyamatosan irányodban gesztikulálnak. A játékprogramok többségénél eddig megszokott ál-3D-s, ügyefogyott megoldásokat végleg el lehet felejteni - a Half-Life 2 közben valóban az lesz az érzésed, hogy figyelnek rád, te vagy a középpontban (ami mondjuk nem csoda, hiszen ezúttal sem lesznek külső nézetből látható átvezető jelenetek, csak és kizárólag az egyszemélyes nézőpont).

El kellett telnie jó pár percnek, mire az agyam is fel tudta fogni, hogy a játékhoz előzetesen kiadott videók (amelyek már akkor is magas fokú minőségről tanúskodtak), most végre a maguk valóságában tündököltek előttem. A szinkronhangok kimagasló beleéléssel átitatott előadásai megkoronázták a félelmetesen élethűen mozgó, lemodellezett karaktereket, és akkor ez még csak a bevezető jelenet volt. akció, vagy komolyabb erőfitogtatás nélkül. A Source motor grafikai tudása minden előzetes várakozásomat felülmúlta, ha szórszálhasogató szeretnék lenni, akkor kizárólag a nagyobb kiterjedésű szabad területeknél tapasztalt csekély mértékű anomáliát (a nevezetesen alacsony felbontású textúrákat) hozhatnám fel negatívumként. Ami ezután következett, az a történet szerinti bevezetés folytatása volt: megismerkedtem a Half-Life ikonjává váló Lambda jellel felvértezett többi ellenféllel, majd hozzájutottam immáron jelképpé nemesedett feszítővasamhoz. Persze a történet előrehaladtával előkerültek jóval hatásosabb pusztító eszközök is: 357-es kaliberű Magnum a közeli, kisebb ellenállást tanúsító ellenfelekhez, gépfegyver a lövedékek sorozatos leadásához, de nem marad el a pulzusfegyver, és az íjpuska sem. Persze az aduász kétséget kizárólag az az antigravitációs fegyver lesz majd, mely szinte majdnem minden tárgyat képes megmozdítani, ezzel alternatív módon is biztosítva felhasználásukat. Nem csak, hogy lehetséges, de szükséges is lesz az alternatív felhasználásra gondolnod: a pályatervezőknek köszönhetően sokszor nélkülözhetetlen lesz, hogy a továbbjutás érdekében ne kelljen hidat építeni, vagy éppen összerhordani egy jókora barikádot. A leleményes kis szerkentyű persze igen addiktív jelleggel bír: hamar rákaphatsz a használatára, és már olyankor is radiátorokkal fogsz dobálózni, mikor semmi szükséged nem lenne rá...

A Half-Life 2 fejlesztési munkálatai rögtön az első rész befejezése után kezdődtek, árulta el Doug Lombardi, a játék promótálásáért felelős Valve idol. Először csak fejben, aztán papíron, de még meglévő engine-technológia nélkül láttak hozzá a történet és karakterek kidolgozásához; segítségükre volt, hogy az eredeti játékot készítő csapat esszenciája változatlan maradt. A sztori megalkotásáért ugyan az a Mark Laidlaw volt felelős, aki az első rész, és a kiegészítők cselekményszálát is megalkotta, a szinkronszínészek szintén visszatértek, és Dhabih Eng, a tehetséges rajzolómúvész sem hagyta el a Valve kötelékét. Ezek után már „csak" a program lelkét, a Source névre keresztelt motort kellett megírni. Az előddel ellentétben, ahol a Quake engine-t alkalmazták, itt most teljesen elölről kezdték a kódolási folyamatot, tehát a fejlesztésbe ölt cirka 6 év alatt 4-et a Source összeácsolása tett ki. Hogy mennyire nem iparos munka lett, hanem egy technológiai mesterművel, arról a számos beleépített tulajdonság árulkodik. Mivel az első rész után befolyt teljes összeget a folytatás elkészítésére fordították, így nem kellett egyetlen betervezett ötletről sem lemondaniuk - legalábbis anyagi gátat nem szabott elképzeléseiknek semmi sem. Kevesen mondhatják el magukról, hogy rendelkezésének akkora szabadságfokkal, mint a Seattle-ben székelő Valve Software, de még ennek fényében is meglepő, hogy milyen komplexitással bírjon a Source engine. Az olyan, papíron olvasott specifikációk, mint az általános és specular bump mapping, a mirroring, valamint object depth, és terrain bump minden részletében történelmet írtak. Soha, egyetlen számítógép által generált játék nem nézett ki még ilyen jól, mint a Half-Life 2. Amikor a karakterek egész teste, de leglátványosabban arcuk speciális, mimikára alkalmas összehúzódású izmokkal, szemük szivárványhártyája pedig valós idejű visszatükröződéssel van ellátva, akkor eljön a pillanat, hogy is-

CODENAME: GORDON

Paul Kamma és Spenke Seidel, föállásban a Németországban található Nuclearvision Entertainment alkalmazottai. Tavaly májusa óta azonban szabadidejüket nem a kikapcsolódásra fordították, hanem annak egy részében hagyományos, 2D-s sidescroller program készítésébe kezdtek. A Half-Life univerzumhoz kötődő lelkesedésüket nem leplezték, ezért a játékuk hátteréül is ezt a témát választották. A hobbiprojectnek indult lövöldözős és ügyességi program rendesen kinőtte magát: miután az első tesztpéldány után a Valve is érdemesnek találta a támogatásukra, egyéves fejlesztési idő után hivatalos játékká érett a Codename Gordon. Az oldalról látszódó ugrálós programban a Half-Life széria főhőset Gordon Freemant irányíthatjuk, a már megszokott fegyver- és ellenfélarzenállal (pajszer, pisztoly, gránát, Headcrab, Combine katona, Strider) megtámogatva. A játék május óta ingyenesen letölthető a Valve által üzemeltetett Steam rendszerből (http://www.steampowered.com/), ahol példátlan sikert elkönyvelve 3 hét alatt, több mint 600 ezren töltötték le az alkalmazást.



mét felelevenítsük a valóság kontra virtuális világ összehasonlításának vitáját. A Source motor egész kis intézményt alakított ki maga körül: a Havok fizikai engine-t magába szippantva soha nem tapasztalt élethűséggel találhatod szemben magad, míg a Hammer kódnévre keresztelt pályaszerkesztővel gyerekjátékká degradálódik az amúgy igen hosszas pályatervezési művelet. A Valve ezúton is szeretett volna kedvezni a mód-készítő társadalomnak, és azt hiszem ez sikerült is nekik. Még egy picit az élethűségnél maradva: a Havokkal lehetősége nyílott a csapatnak, hogy elkülönítse egymástól a különböző fizikai jellemzőket. így ha a játékban egy tégla, vagy fadarab ütközik valamivel, akkor a motor szépen kiszámolja, hogy a valóságnak megfelelően milyen következményekkel járna a konfrontáció. És ezt élesben, működés közben látva, minden szavad el fog állni, mint ahogyan elállt az összes olyan meghívottté is, akiknek kiváltsága lehetett a Valve seattle-i főhadiszálásának meglátogatása. A Source ezen kívül rendelkezik még egy nagyon pozitív tulajdonsággal: a remekül megoldott skálázhatósági rendszerének köszönhetően a kisebb kategóriájú konfigurációkon is tökéletes futást érhetsz el. Ez pedig hatalmas fegyvertény egy olyan piacon, ahol nemrégiben még egy Doom 3 nevű program borzolta a kedélyeket...

Ahogy már említettem, az első rész alkotógárdájából ismerősként visszatérő Laidlaw úr ha lehet mondani még egy lapáttal rátett az eredeti Half-Life-ban tapasztaltakra. A karakterek, az események és az egész sztori úgy ahogy van magába szippant és teljes átélésre késztet. Nem lesz egy árva pillanatod sem, amikor monoton, egyhangú bolyongásból áll majd a feladatod: mindig körül leszel véve emberekkel, vagy körömrágóan izgalmas események aktív szereplője leszel. A sztori bár tagadhatatlanul kölcsönzi elemeit és hangulati hatásait Az emlékmás, a Csillagközi invázió, vagy a Mátrix című filmekből, ám olyan bájosan és aranyosan teszi ezt, hogy még jól is áll neki. Nem érheti a plágium vádja a Valve stábját, hiszen azért ezek a filmek csak hatásukban áreztetik jelenlétüket.

Amikor végignézel napjaink FPS felhozatalán, két dolgot vehetsz észre: voltak ugyan gyengébb, és kiemelkedőbb próbálkozások is, a tökéletesség oltárán eddig mindegyik fejlesztés elvérzett. Természetesen a Half-Life 2 sem lett tökéletes, ám mégis a legközelebb áll ahhoz, amit ideális játékmenetnek képzelhetsz. A Far Cry csodálatos grafikája, briliáns mesterséges intelligenciája, és irányítható járművei ellenére sem tudott olyan hangulatot teremteni, mint amit a csapatban való együttműködés nyújtott számomra a Half-Life 2-ben. A Doom 3 szintén egy professzionális alkotás, ám csak alig 2 hónapja jelent meg, és máris túllépett rajta sok-sok játékos. A túlságosan kötött játékmenet miatt kizárólag többjátékos módban alkothat maradandót (mindazonáltal, hogy a motorja tényleg minden elismerést megérdemel). A Half-Life 2 kaposán is fennállt annak a veszélye, hogy a tavaly óta fokozódó óriási hype során olyat is elvárnál tőle, amit alapesetben nem, de a Valve nem adott ki félkész produktumot a kezei közül: az elvárásnak nemhogy megfelel, de jóval felül is múlja azt! Saját szemeiddel látva akár jómagad is meggyőződhetsz majd róla, hogy korunk FPS programjainak esszenciájaként egy új etalont köszönthetsz a képében.

Mikor újralátod jó pár régi ismerősödet a Black Mesából, és számos helyi ellenállót, akivel még nem volt alkalmad találkozni, feltűnhet, hogy micsoda pátosszal beszélnek rólad. Ez a fajta tisztelet nem csak az első részben tanúsított hőstetteidnek köszönhető (amit talán csak Barney elejtett csipkelődése zavar még egy pillanatra), hanem az azóta eltelt 10 évben végbevitt cselekedeteidnek is. A sors furcsa fintora, hogy az emlékeidet mintha kitörölték volna: min-

COLLECTOR'S EDITION

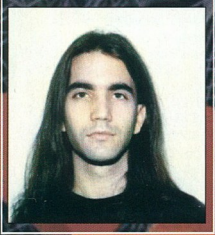
A Half-Life 2 hazai forgalmazója megerősítette azokat az értesüléseket, miszerint Magyarországon is kapható lesz a játék speciális, gyűjtőknek szánt, díszdobozos változata, a Collector's Edition. A december 3-án, 19 900 forintos ajánlott fogyasztói áron boltokba kerülő limitált széria a HL2 és CS: Source változata mellett tartalmazni fogja a Half-Life első részének és a Day of Defeat módosításnak Source motorra optimalizált verzióját, egy speciális HL2-es pólót, és a Prima által kiadott „Raising the Bar - A Behind the Scenes Look" című könyvet. A doboz eredeti, angol csomagolásban és kézikönyvvel lesz kapható, a magyar segédlet a kizárólag "hagyományos" változathoz dukál.

HALF-LIFE SZAPPANOPERA

2003 áprilisában tűnt fel a világon először az angol EDGE magazin hátsó fedlapján egy kettes számot formáló pajszer -világhisztériát meghaladó pletykaáradatot indítva el a Half-Life 2 létezéséről. Aztán egy hónapra rá (példa nélküli módon), több konkurens újság is egyszerre hozta címlapon Gordon Freemant, és csábos segítőjét, Alyx Vance-t. A Valve marketinggépezete tökéletesen működött, hiszen a több mint 6 éves fejlesztést emígyen szinte a világ összes országában egyszerre tudhatta még a Half-Life-ra áhítozó játékosközönség.
Az első rész befejezése után azonnal munkához látott Valve nem sokat változott, a stratégiai pontokon ugyan azokkal az alkalmazottakkal dolgoztak a folytatásban, így biztosítva mindenkit az elvárható, és az első rész által hozott minőségről. A tavalyi Los Angeles-i premier folyamán a játék akkori állapotában minden kétkedőt meggyőzött arról, hogy bizony Doom 3, vagy S.T.A.L.K.E.R. legyen a talpán az a játék, amely itt még keresni szeretne valamit a Half-Life 2 mellett.
A túrpisság azonban hamar kiderült: először arra vonatkozólag, hogy az E3-mon bemutatott mesterséges intelligenciát fitogtató videót nem tudta valós időben generálni a rendszer, hanem előreszkriptelt eseménysor volt, másrészt pedig hogy az igen akkurátusan szeptember 30-ára ígért megjelenés nem fog bekövetkezni.
A Vivendi által megerősített, Gabe Newell által pedig cáfolt állításoknak a bűvös dátum elérkezése vetett véget, ugyanis a játék nem jelent meg szeptember 30-án. Aztán az is kiderült, hogy (állítólag) miért: szeptember 11-én egy elektronikus úton történt behatolás áldozata lett a Valve, és ezáltal a Half-Life 2 forráskódja. Mindezt a hozzáértők pillanatok alatt konvertálták át futtatható változatba, így szemvillanás alatt lepte el az internetet a játék akkori verziója. Természetesen nem maradhatott el a zajos oda-visszavágások hada sem: a HL2-re várakozó társadalom szerint a lehető legszerencsétlenebb balsors üldözte Gabe Newellt és csapatát, a szkeptikusok pedig egyöntetűen egy ingyen reklámkampányt sejtettek a háttérben. Az igazságot talán sosem fogjuk megtudni, azt azonban látnunk kell, hogy (hackertámadás ide, kódátírás oda), a Half-Life 2 tavaly év végi megjelenésének tényét már annak bejelentésének pillanatában teljesíthetetlen volt. Nem túl szimpatikus lépés, de kétségtelenül ez a fajta marketingstratégia is hatásos volt...

BRAM COHEN

A Bittorent peer-to-peer fájlcserélő-rendszer megalkotója Bram Cohen tavaly októberben csatlakozott a Valve csapatához, miután kiderült, hogy a Steam közel sem állt elégséges szinten ahhoz, hogy mind technikailag, mind fizikailag levezényelje azt a rohamot, amely a Half-Life 2 megjelenésével, és majdan a hálózati játék koordinálásával kelljen elviselnie. A Valve ezzel részben beismerte, hogy a Steam, illetve a Half-Life 2 közel sem volt még megjelenésre kész állapotában a tavaly szeptember 30-ára ígért megjelenéssel ellentétben.



zel 18 órányi játékidő arra, hogy kideríts a közelmúlt történéseit, és a végére járj a történetnek!
Tágabb értelemben ugyan, de szintén a fegyverek témakörbe tartozik az úgynevezett Ant Lion hadsereg. A történet csavarosságának köszönhetően nem csupán emberi erők segédkeznek az idegen, Xen bolygó lényeinek legyőzésében, hanem maguk az idegenek is! Hogy ez miként lehetséges, az majd a pályákat járva fog kiderülni, most legyen annyi elég, hogy ezek a robotgépek, egyfajta védelmező osztagként állnak melletted, és külön utasításra harcba vezényelhetőek (ennek effektív használata egy szagmintával teli patron eldurrantásával történik, vagyis egy különleges kémiai anyaggal beterítve az ellenséges területet azonnal elárasztathatod azt ezekkel a veszedelmes lényekkel). Szintén hatalmas segítség lesz számodra Alyx egyik nagyszerű találmánya, a robotkutya, Dog. Dr. Vance lánya amúgy is folyamatosan patronál a játék során, és mindenben segítségedre lesz, amiben csak tud, de ez a kissé bohókás, nagyra nőtt virtuális házőrző minden képzeletet túlsz. Amennyire pajkos a bemutatkozásánál, legalább annyira halálos (és erős) az ellenfelekkel szemben. A fegyverek mellett további adalékként kapnak helyet a használatba vehető járművek.
A Combine Overwatch szervezet nem csupán földi gyalogosokkal, de számtalan más eszközzel szemmel tarthatja City 17 lakosait. Az egyszerű, repkedő szenzorok mellett hatalmas, több épület magasságnyi őrrobotokkal is találkozhatsz, hogy a darázshelikopterről már ne is szóljak. Ezek legyőzéséhez pedig elengedhetetlen a fogpiszkálónál nagyobb hatékonyságú fegyverarzenál. Többek között itt lép a képbe az irányítható járművek. A motorbicikli, a légpárnás jármű, vagy a buggy nem csupán nagy távolságok gyors áthidalására alkalmazhatóak, hanem amelyikük fegyverrel is el van látva, remek támadóeszközként is

den, amire emlékszel az egy szóbeli megállapodás, melyben „G-Man" szolgálatába állt!... Sebaj, itt van kö-

A hazai szaksajtóban mostanában divattá vált a játékképek „túlmagyarázása", melyet általában feature ismertetésnek szánnak a szerkesztők. Görbe tükröt tartva e szokásnak íme következzen a HL 2 kivesézése, amúgy PC.GAMES módra :)

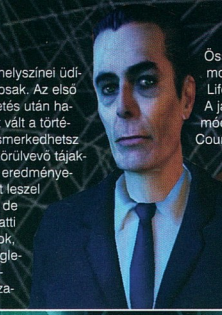
Combine Overwatch
Az átmeneti kormány megfigyelő központja. Azt ebben a pillanatban még nem lehet tudni, hogy igazából milyen a viszony a megszállók, és az embereket védelmező combine katonák között.

Keleti kapcsolat
A főbb épületeit megtekintve egyértelműen látható a Román művészeti vezető, Viktor Antonov hatása.

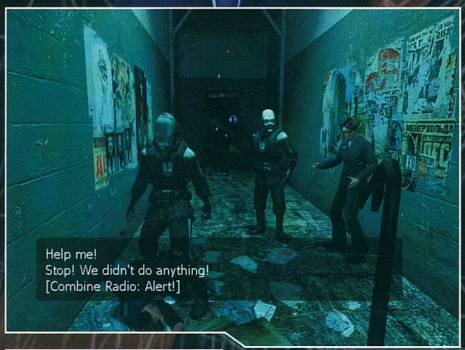
Gordon Freeman
A játék főhőse, akinek tíz év kiesett az életéből, és aki választ szeretne kapni az őt kínzó számtalan kérdésre. Az „ízzó bosszúvágy kiolvasható a szeméből, egy jobb nagyító segítségével legalábbis.

Hétköznapi csendélet
City 17 utcáin szinte már megszokott látvány, hogy egy combine katona polkázni tanítja az Ant Lion egységeket.

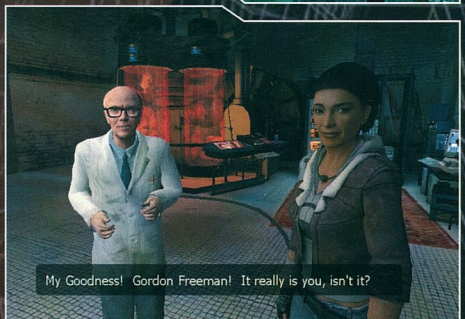
bevethető.
A Half-Life 2 helyszínei üdítően változatosak. Az első néhány küldetés után hamar helyszínt vált a történet, és megismerkedhetsz a City 17-et körülvevő tájakkal is. Ennek eredményeképpen sokat teszel nyílt terepen, de miután földalatti laboratóriumok, és egyéb meglepetés-helyszínek is bejátszá-



Összefoglalásképp mit is mondhatnék még? A Half-Life 2 jött, látott, és győzött. A játék ugyan többjátékos móddal nem bír (erre a Counter-Strike Source változatát ajánlják a fejlesztők), de az egyszemélyes küldetések alatt átélt hangulat, hanghatások (egyedülálló módon hal-



Help me!
Stop! We didn't do anything!
[Combine Radio: Alert!]



My Goodness! Gordon Freeman! It really is you, isn't it?

nak majd, sosem lesz monoton a környezet. Az elődöl ellentétben ezúttal nem lesz kirándulás idegen bolygóra, viszont a cselekményszál szövevényességének, és meglepően jól sikerült csavarjainak köszönhetően a Földön is részesülsz majd a Xenhez hasonló kalandokba ...
Ha pedig azért aggódsz, hogy még mindig semmit sem tudsz az immáron felettesedként bemutatkozó „G-Man"-ről, akkor a Half-Life 2 ez ügyben is meg fog lepni téged (még ha a játék végére érve még több nyitott kérdést is hagy nyitva, mint amennyit megválaszol).

láskárosultakat is segítő beállításokkal) mindenért kárpótolnak.
A Valve közelebbi tervei között még szerepel a Steam bevonása a különböző kiegészítők kiadására, és ha Gabe Newell tervei megvalósulnának, a Half-Life harmadik részére sem kell majd annyit várnunk, mint most tettük azt a második rész esetében (a szintén Source motorra készülő Team Fortress 2-ről már nem is szólva).
A 98%-os értékeléssel megpróbáltam érzékeltetni, hogy bár a játék nem tökéletes, a Half-Life 2 a többi piacon lévő alkotáshoz mérten még

HALF-LIFE 2 SZÓTÁR

40 izom: Ennyi virtuális izület húzódik össze, illetve rándul meg, amikor emócióra késztetünk egy HL2-karaktert. Vicsorog, homlokotráncol, retteg, mosolyra fakad - mind, mind élethűen hat, köszönhetően a 40 virtuális izomnak.
8 millió: Ennyi példányban talált gazdára a '98-as megjelenése óta a Half-Life és különböző kiadásai PC-re.
alahrairah2002: Gabe Newell e-mail postafiókjának jelszava volt, mielőtt azt feltörték volna tavaly szeptemberben.
ANON: Anonymus Leaker, vagyis az a névtelen tolvaj, aki a Gabe Newell levelezőprogramján keresztül kilopta a Half-Life 2 egyes részeit, és a komplett Condition Zerót.
Black Mesa: Az a kutatóállomás, ahol Gordon, és többi kutatótársa is dolgozott, mielőtt idegenek lepték volna el az egész komplexumot, és menekülőre nem kellett fogniuk a dolgot.
City 17: Az a képzeletbeli európai kisváros, ahol a Half-Life 2 cselekményszála játszódik. Viktor Antonov, a játék művészeti vezetője romániai születésű, így némileg talán érthető az a kelet-európai fíling, ami a HL2-ben megtalálható.
CS:S: A Counter-Strike Source motorra történő adaptálása, a pályák, illetve a játékmenet változtatása nélkül.
Dhabih Eng: 27 éves, taiwani fiatal grafikus, aki már 19 éves korában amerikai újságok címlapjára készített nagyon komoly kéziraizokat. Innen került a Sierrához, majd onnan a Valve-hoz, ahol tovább rajzolta digitális hőseinket papírlapra - többek között a HL2 dobozán található Gordon Freeman is az ő kezemunkáját dicséri.
G-Man: Az első rész titokzatos, aktatáskás kormányügynöke, vagyis „Government Man" visszatér! Egyelőre ismeretlen szerepe a történetben, az azonban már tiszta, hogy neki dolgozol, és sokkal többet tud, mint amennyit elárul...
Gabe Newell: A Valve társalapító vezérigazgatója. Mielőtt független vállalkozásba kezdett volna, a Microsoft alkalmazásában állt. Ott ismerkedett össze Mike Harringtonnal, akivel együtt, 1996-ban alapították meg a Valve Software-t Washingtonban.
Displacement mapping: Eme textúrázási eljárásnak köszönhetően a Source motor lehetővé teszi, hogy szinte bármit szétroncsoljunk a játékban, méghozzá valós időben! Ez nem csak az apró tereptárgyakra, hanem szinte minden objektumra vonatkozik!
Dr. Gordon Freeman: A Half-Life sorozat főhőse, az SZTK-keretes szemüvegbe bújtatott tudós, aki csak épp bőrrel szeretné megúszni a munkahelyét ellepő szörnyinváziót.
Half-Life 3: A játék tavalyi bejelentése után újságíróknak nyilatkozó Valve fejesek egyből megerősítették, hogy lesz Half-Life 3 is, azonban a HL2 után egy könnyedebb, és gyorsabb lefolyású programot szeretnének csinálni „lazításképp" (hiszen az első rész óta folyamatos volt a munka a HL2 miatt).
Havok: Az immáron második generációjánál járó fizikai motor olyan játékokat hajtott már, mint a Max Payne 2, a Painkiller, vagy a Deus Ex: Invisible War. A Havok a játékban előforduló testek egymásra hatását szimulálja valós időben, a fizika törvényeinek megfelelően.
Hype: Ejtsd hájp. A felfokozott várakozás által gerjesztett túlfűtött izgalmi állapotra, adott téma körül uralkodó túlzott felhajtásra utal. Valószínűleg a hyper [hiper] szóból származhat.
Kupon: Az ATi RadeOn 9800 XT videokártyája mellé csomagolt kártyalap, mellyel a HL2 és a CS: Source ingyenes példánya váltható ki az interneten.
Nihilanth: A Xen világból érkező idegen lények vezére. Az első rész végén csúfos véget ér Freeman kezei által.
Steam: A Valve saját fejlesztésű mindenes tartalomszolgáltató alkalmazása. Ezen keresztül lehet a cég játékait online játszani, ennek segítségével lehet (a kártyával történő fizetés után) a HL2-t a gépre letölteni és elindítani, valamint ez szükségeltetik ahhoz, hogy a másolásvédelemnek köszönhetően a bolti HL2-t is aktiváljuk.
Source: A Half-Life első részével ellentétben (amikor is a Quake egy erősen módosított motorját használták), a Valve saját mozgatóengine fejlesztésébe kezdett. Ehhez '99/00 tájékán láttak hozzá, és 2-3 év alatt jutottak el a motor mai tudásának szintjére.
Szeptember 30: Az elhíresült 2003-as megjelenési dátum, melyet a Valve emberei előszeretettel alkalmaztak a köznép megtévesztésére.
Vampire: The Masquerade - Bloodlines: Az első játék, mely áldozatául esett a Half-Life 2 halasztásának. A Bloodlines ugyanis ugyan azt a Source motort használja, mely a HL2-t is hajtja, és egy különleges megállapodásnak köszönhetően, amíg Gordon kalandjai meg nem elevenednek, addig más játék sem jelenhet meg a Source engine-nel. A második cég az Arkane Studios (Arx Fatalis) volt, aki Source motort licencelt magának.

így is klasszisokkal múlja felül azokat. Már előre sajnálom az elkövetkezendő 1-2 évben megjelenő játékokat, mert a Valve olyan magasra tette a mércét, hogy még csak megközelíteni is nagyon nehéz lesz ezt a minőséget bárkinek. Egy szó, mint száz: új etalon született!

M. Pasard

MINIMUM CONFIG: 1.2 GHz CPU, 256MB RAM, DirectX 7-es videókártya család, internetkapcsolat.
KELLEMETLEN KÉRDÉS: Mivé lettek a 36 órányi végigjátszási időt emlegető ígéretek?

DVD: Demó, Video, Patch
Háttér, Képmutató, Trainer

LAN/INTERNET | HALF-LIFE - **96%** DOOM 3 - **95%**
NEHÉZSÉGI SZINT: | REALIZMUS: | **18** ÓRA

- **HANGULAT**
- **Intelligens karakterek**
- **Ledöbbentően látványos**
- **Túlontúl lineáris**
- **Kisebb AI gondok**

98%

DOUG LOMBARDI INTERJÚ

A Half-Life 2 közelgő megjelenésének kapcsán megkerestük a Valve egyik kulcsfiguráját, Doug Lombardit, hogy meséljen arról, hogyan és mikor kezdett el a játékokkal foglalkozni, és mesélje el a legfontosabb programokkal kapcsolatos élményeit. Természetesen arról is megkérdeztük, hogy milyen volt egy olyan korszakalkotó játékon dolgozni, mint a Half-Life, vagy a program hamarosan kiadásra kerülő második része.

Mesélj néhány szóban magadról, hol dolgozol, milyen munkakörben, hol laksz, hány éves vagy?

[Doug Lombardi] Doug Lombardi vagyok, a Valve marketing igazgatója. Harminchat éves múltam, és Washington államban, Seattle környékén lakom, az Egyesült Államokban.

Mi volt az első játékkal kapcsolatos élményed? Egyáltalán mikor kezdtél el számítógépes játékokkal játszani, és milyen platformon?

[Doug Lombardi] 1975-ben a nagybátyám, Nick egy Magnavox Odyssey 200-at ajándékozott nekünk a testvéreimmel. A gép mellé a legendás Smash, Hockey és Tennis című programokat kaptuk ajándékba. A géphez amúgy nem volt semmiféle joystick vagy kontroller, minden játékosnak a konzol mellé kellett kucorodni, és a rajta található gombokkal kellett irányítania a „kisfigurákat". Egyszerre négyen játszhattunk vele, nagy élmény volt, de amúgy nem igazán volt forradalmi találmány.

Mikor vásároltad vagy kaptad meg az első saját számítógépet?

[Doug Lombardi] Valamikor 1982 táján lehetett, Nick bácsikám újabb meglepetése egy Atari 800 volt, és - hosszas rábeszélés után - megkaptam mellé a Star Raiders című programot is. Nehéz meló volt megszerezni a játékot, nagyon nem akart megválni tőle.

Melyek a legeslegkedvencebb játékaid? Értem ez alatt azokat a játékokat, amelyek a legélvezetesebbek voltak, és azokat, amelyek leginkább inspiráltak.

[Doug Lombardi] Az első nagy szerelmem a már említett Star Raiders volt. A Pong és a Smash mellett aztán az idők során rengeteg nagy kedvencem volt, olyan játékok, mint a Super Mario 64, a Full Throttle, a Command & Conquer, és a Duke Nukem 3D.

Melyik kategória a kedvenced jelenleg?

[Doug Lombardi] A kedvenceim sorrendben: akció, sport és az RTS. Régebben imádtam a kalandjátékokat, de egy ideje nem találkoztam egyel sem, amely megragadott volna, így eléggé meg is feledkeztem erről a kategóriáról. Emiatt szégyellem is magam.

Játszol valamilyen multiplayer játékkal?

[Doug Lombardi] Persze. Természetesen még mindig nagyon élvezem az egyjátékos programokat, de egyre több időt töltök multiplayer játékokkal. Ezt az irányzatot még az Intellivision Major League Baseball játéka kapcsán kedveltem meg, majd a nagy robbanás a GL Quake idején jött el.

Melyik platformot részesíted előnyben manapság?

[Doug Lombardi] A következő években a PC még fontosabb platform lesz, mint valaha.

Milyen munkáid voltak azelőtt, hogy a Valve-hez kerültél? Mikor és hogyan kerültél kapcsolatba a játékfejlesztéssel?

[Doug Lombardi] A középiskolai tanulmányaimat egy évvel hamarabb befejeztem, hogy minél gyorsabban egyetemista lehessek. Ennek ellenére egy évre rá félbehagytam a tanulmányaimat, tanulás helyett inkább az egyetem előtt összeállt zenekarommal próbáltunk meg befutni. Néhány évig minden létező munkát elvállaltam, többek között házalóügynök és éttermi kisegítő is voltam. Végül úgy döntöttem, folytatom a tanulmányaimat, a tandíjra valót cikkírással gyűjtöttem össze. Számtalan lapnak és magazinnak írtam zenével kapcsolatos cikkeket, főleg interjúkat és lemezkritikákat. Miután elvégeztem az egyetemet, egy jó barátom megkeresett és megkérdezte: „Nincs kedved elvállalni egy szerkesztői posztot, egy országos, számítógépes játékokkal foglalkozó magazinnál?" Természetesen igennel válaszoltam. Ez tíz évvel ezelőtt történt, de olyan tisztán emlékszem rá, mint ha ma lett volna.

Mi történt ezután?

[Doug Lombardi] A magazinnál betöltött szerkesztői poszt után a CNET.com egyik szerkesztője lettem, segítettem beindítani játékkal kapcsolatos műsorokat, melyek azóta már megszűntek. 1997 végén a Sierrához kerültem, hogy két addig teljesen ismeretlen játék marketingese legyek. Ez a két játék a Half-Life és a Homeworld volt. Hát igen, szerencse önagysága rám mosolygott.

Mesélnél a Half-Life fejlesztéséről? Tudtátok, hogy az FPS-történelem egyik legfontosabb játékán dolgoztok?

[Doug Lombardi] Eleinte nem. 1998-ban igen nagy verseny alakult ki a Half-Life, a SiN és a többi készülő FPS között. Szeptember környékén meglátogattam Gabe-et, hogy megbeszéljünk pár részletet a játék dobozával, illetve a reklámokkal kapcsolatban. Beléptem az irodájába, azt mondta: „Ülj le, és játssz!" Kiment, és én kipróbálhattam a Day One OEM demójának teljes verzióját, az ő PC-jén. Nagyjából egy óra múlva visszajött, és megkérdezte: „Na, mit gondolsz?" Nem igazán tudtam bármit mondani. legalábbis semmi értelmeset. Abban a pillanatban már tudtam, hogy valami igazán különleges formálódik a kezeink között.

Mit gondolsz, mi tette a Half-Life-ot ennyire sikeressé?

[Doug Lombardi] A játék története, és az AI. Ez volt az első olyan játék, ahol mélyebb összefüggések voltak az akció mögött, és az első játék, amelyben intelligens ellenfelekkel és segítőkkel találkozhattunk, akikkel megoszthattuk a játék során szerzett élményeket.

Melyik a kedvenc karaktered a Half-Life-ban és a Half-Life 2-ben?

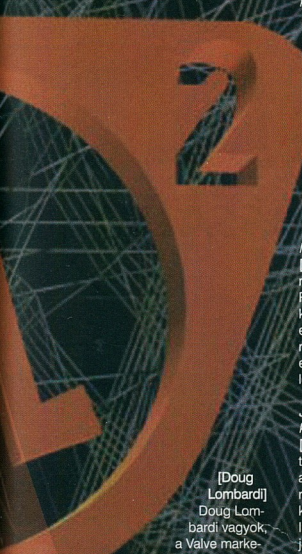
[Doug Lombardi] Barney. Nem, a Gman. Várj, nem is, inkább a headcrab-ek :)

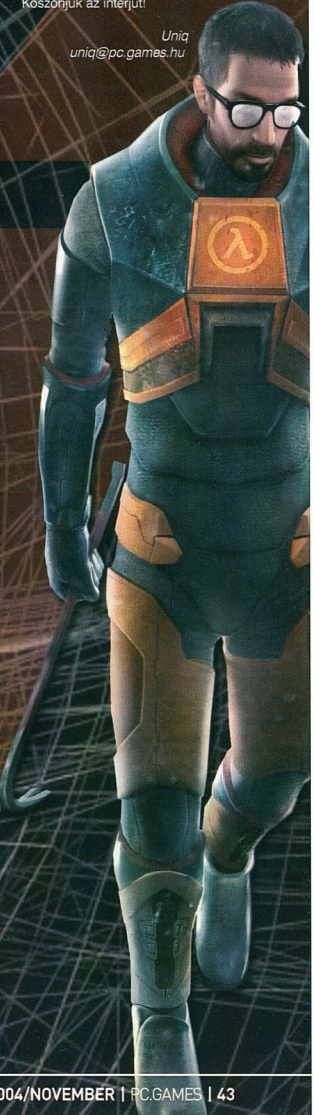
Melyik volt a legemlékezetesebb pillanat a játékfejlesztéssel eltöltött éveid során?

[Doug Lombardi] Még nem volt ilyen, de úgy érzem, már csak néhány hét választ el ettől a pillanattól.

Köszönjük az interjút!

Uniq
uniq@pc.games.hu





INFO EA GAMES | ELECTRONIC ARTS | WWW.EAGAMES.COM/OFFICIAL/MOH/PACIFICASSAULT/US | GAMEEXPRESSZ ÁR: 11990 FT

Hol vannak azok az polgári szolgálatos csajok?

Azt hiszem, most már nem megyek vissza a körletbe az úszógatyámért...

MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT

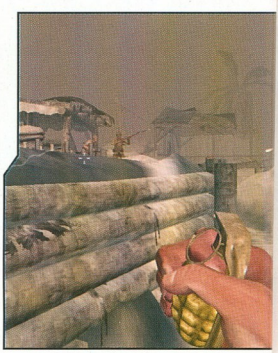
Még mindig van új a nap alatt...

Lassan három éve lesz annak a jeles napnak, amikor az Electronic Arts a Medal of Honor: Allied Assault című játékával gyakorlatilag elindította azt a játékdömpinget, amely a mai napig is tart, és amelyben számos, a Második Világháborúval foglalkozó játék kapott már helyet. Ezeknek a játékoknak számos közös jellemzőjük van, melyek legfontosabbika, hogy általában egy-egy speciális harcteret mutatnak be és ezen a harctéren a legfontosabb csatákat élhetjük át. Ebbe a sorozatba tökéletesen beleillik a Medal of Honor sorozat következő része, mely - ahogy a cím is jelzi - ezúttal a számítógépes fejlesztők körében nem túl népszerű csendes-óceáni harcteret választotta alapjául. Noha a játék még majd egy hónapos távolságban van a megjelenéstől, az EA jóvoltából lehetőségünk nyílt arra, hogy tesztelhessük a majdnem végleges változatot, mely alapján már bátran vonhatunk le következtetéseket a játékkal kapcsolatban. De lássunk is neki az áttekintésnek.

A történelem és a játék

1943. november 20. van. Az USA tengerészgyalogosai Tarawa szigetét ostromolják. Köztük van főhősünk is, aki az egyik partraszálló-hajóban kucorogva tekint végig sorstársain, akik közül számosan nem fognak már hazaérkezni. Ez a sorsa általában azoknak, akik az első vonalban harcolnak. Azt azonban még ők sem sejtik, hogy az elkövetkező négy napban a hadszíntér egyik legvéresebb csatáját fogják megvívni a fanatizált japán harcosokkal szemben...

Nagyon ne ijedjünk meg, ugyanis a játék története nem itt kezdődik, hanem jó két évvel korábban. 1941. őszén Európában már javában dúl a háború, Franciaország elesett, Anglia elkeseredett légi harcot folytat a Luftwaffével, míg Hitler nemes egyszerűséggel és a háború talán legnagyobb taktikai hibáját elkövetve a Szovjetunió ellen fordul. Azonban az USA-ban mindez csak a híradók távoli jelentéseinek tűnnek. Főhősünk bőrébe bújva mi is éppen a katonai kiképzőbázisok viszonylag nyugodt levegőjét szívjuk. Itt megtanulhatjuk az irányítást, a lövészetet és a csapatunk irányítását is. Ez utóbbi jelenti a legfőbb újdonságot, azonban itt sem kell valamiféle hiper bonyolult dologra gondolnunk. Arról van szó, hogy összesen négyféle utasítást adhatunk csapatuk tagjainak: támadás, visszavonulás, gyülekezés és fedezés, melyeket a nyíl-iránybillentyűkkel hozhatunk működésbe. Bölcs megfontolások eredményeképpen azonban nem mindig tudjuk az összes parancsot használnunk. Kezdetben - mint csirke újonc - csak az utasításokat kapjuk, majd ahogy tapasztaltabbak leszünk, már egyre több parancsot kiabálhatunk oda társainknak.



Úgy látszik, mákunk van, mivel mint kiképzett tengerészgyalogos-újoncok az egyik legszebb és legidillibb támaszpontra kerülünk, a hawaii Pearl Harborba. Természetesen december 7-én. Az is hamarosan feltűnik mindenkinek, hogy a felettünk elszálló repülőgépeknek sem a szokásos fehér csillag van a szárnyára festve, hanem a felkelő napot ábrázoló piros korong. Pearl Harbor jórészt meg-

semmisül, a háború pedig számunkra is megkezdődik...

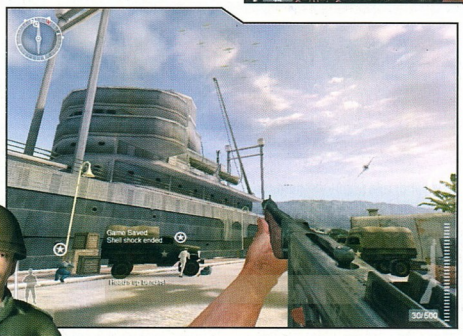
Noha a csendes-óceáni hadszíntéren a háború jó három és fél évig tartott, és ezalatt számos komoly csatára került sor, a MoH sorozat szellemében a készítők igyekeztek a legfontosabb csatákat bemutatni számunkra. Így Pearl Harbor védelme mellett lehetőségünk nyílik a Makin Atoll elleni támadásban való részvételre, melyről lehetővé vált a Marshall-szigetek bombázása, ezek után a híres guadalcanali mészárszéken állhatunk helyt, ami a játék leghosszabb részét képezi, ezután pedig ismét visszatérünk a bevezetőben említett Tarawa elleni támadáshoz, ahol a teljesen beásott és a végletekig megerősített japán védelem komoly falatnak fog bizonyulni még a legedzettebb arcok számára is.

Az élmények játéka

A mostanában divatos trend szerinti leosztásban találjuk a képernyőn megjelenő dolgokat. Gyakorlatilag minimális a HUD-nak a képernyőből kitakart része, és még ezek az infók is a legkevésbé zavaró helyekre, a sarkokba kerültek: radar, életerő és testhelyzet, fegyver sziluett és lőszer, míg a negyedik sarokban a csapatnak kiadható parancsok ikonjai tűnnek fel, amikor erre lehetőségünk adódik. Az egyéb speciális adatok, valamint a feliratok középen alul tűnnek fel. Az eddig bemutatott dolgok szokásosnak tűnhetnek, de ami középen megjelenik, az nyugodtan nevezhető a jelenleg legjobban megalkotott második véhás árkád/akciójátéknak. Ezt rögtön a Pearl Harbor elleni támadáskor megízlelhetjük. A levegőben repkedő több tucat harci gép, a kikötőből kitörni próbáló roppant csatahajók látványa, majd a West Virginia védelme a több hullámban támadó japán gépekkel szemben rögtön megadják az alaphangulatot, mely a játék egészén végigkísér minket. Kezdetben egy kicsit hitetlenkedő voltam azügyben, hogy a különböző szigetek „unalmas" egymás utáni elfoglalása vajon fenn fogja-e tartani a kezdeti, elég nagyszabásúnak mondható cselekmény izgalmát. Nos, szerencsére én voltam az, aki tévedett, ugyanis minden egyes helyszín, minden egyes betöltött pálya egy teljesen másfajta élménnyel gazdagít minket. Nem csak a többszáz fős támadást, de a kis csapatban történő szabotázsakciót, lövegállások felszámolását, stratégiai pontok elfoglalását, bunkerek kifüstölését is mind-mind átélhetjük. Azt elég gyakran elfelejtjük, hogy a csendes-óceáni hadszíntér a trópusi övezetbe tartozik, így ne csodálkozzunk azon sem, hogy a játék nagy része a szigeteken sűrű trópusi dzsungelben fog zajlani.

Pusztításra felkészülni

Fegyverek tekintetében az újdonságot a japán haderő eddig ismeretlen fegyverei fogják jelenteni. Ezek természetesen teljesen hasonló képességekkel rendelkeznek, mint az amerikai társaiké, így ezeket is érdemes felvennünk harc közben, mivel néha igencsak szűkre szabták a magunkkal cipelt lőszermennyiséget. Az ellenséget aprítva viszont korlátlan lőszerellátáshoz juthatunk. A játékot nagy általánosságban a kézifegyverekkel történő harc jellemzi, és csak ritkán van lehetőségünk a spéci cuccokkal történő finomkodásra. A játékot tovább színesítik a közelharci támadások, melyeket a japánok előszeretettel alkalmaznak. Ezek főleg a kezdetben lesznek kellemetlenek, mivel puskánk meglehetősen nagy lövésismétlési idővel rendelkezik. Ez idő alatt pedig könnyen a nyakunkon lehetnek a bajonettel vagy éppen karddal felfegyverkezett ellenfelek, persze mi is leoszthatunk pár jól irányzott ütést a puska tusával. Ahogy azt várhattuk, a legerőteljesebb fegyverek egy dzsungelszabdalta vidéken a telepíthető géppuskafészkek, melyek egy kisebb bunkerrel megtámogatva nagyon meg tudják keseríteni a sorsunkat. Éppen ezért számtalan ilyen megoldást fogunk látni a pályatervezőktől. Persze a bunkert elfoglalva már mi oszthatjuk az ólmot a megmaradt japánok nyakába. Amint egy kicsit is megnő a terep nyíltsága, máris szembekerülünk a japán páncélozott járművekkel, melyeket vagy egy nagyobb kaliberű cuccal kaphatunk szét, vagy ennek híján, a faron rendszeresített bombatároló helyre rakott robbanóanyaggal csinálhatunk roncsot a japán hadsereg büszkeségeiből.



Grafika és hangzás

A legmeglepőbb dolgokat a játékkal kapcsolatban számomra a rendkívül kellemes grafikai megoldások jelentették, melyek igazán profira sikerültek. A helyszínek megalkotásában nagyszámú és nagyon jó minőségű textúrát sikerült megalkotni, melyeket a speciális effektusok garmadája változtat teljesen életszerűre. A karakterek kidolgozottsága is jó, valamint az is becsülendő, hogy rendkívül sok figyelmet fordítottak az arckifejezések helyes megjelenítésére. A füst és a robbanások megvalósítása hihetetlenül jó, valamint külön élmény a partraszálló-hajókra fel-felcsapó hullámok okozta vízpermeten keresztül megszórni a különböző, tengerre előretolt állásokban megbúvó ellenfeleket. A nagyobb kaliberű lövedékek természetesen szépen bontják a tárgyakat, apró darabkákat szórnak szerteszét. Mindeközben látásunk egy kicsit elhomályosul, mely jól tükrözi azt az effektus, amikor az ember egy 50 mm-es kaliberű gépágyú rázásának van kitéve. Nagyobb robbanások közelében természetesen minden elmosódik, vagy akár fekete-fehérre is vált a kép, a hangok is eltorzulnak. A zenei aláfestés sajnos nincs végig velünk a játék során, de amikor szól, akkor a Band of Brother-es hangulathoz hasonló benyomásokat ébreszt bennünk, melyet néha egy kissé pattogósabb indulószerű motívumok váltanak fel.

Sajnos már csak egy rövidke kis összefoglalóra futotta a helyből, de úgy gondolom, az eddig leírtak alapján kiderült, hogy az elmúlt pár napban rendkívül kellemes órákat töltöttem el a Pacific Assaulttal. Az EA ismét megmutatta, hogy a Medal of Honor sorozat alapkoncepcióját még mindig számos, eddig még nem látott mozzanattal és új ötletekkel képes kiegészíteni, a grafikai megújulásról már nem is beszélve. Bátran ajánlom a játékot mindenkinek, aki csak egy kicsit is érdeklődik a kategória iránt, mert csalódás semmiféleképpen nem érheti. GG, HF.

Ch00ler
ch00ler@pc.games.hu

MINIMUM CONFIG: 1.5GHz CPU, 256MB RAM, 64 MB DirectX 9 kompatibilis videokártya
KELLEMETLEN KÉRDÉS: Miért nem lett a játék egy kicsivel hosszabb?

DVD: Demo, Video, Patch
Háttér, Képmutató, Trainer

LAN/INTERNET | MOH : ALLIED ASSAULT - **96%** CALL OF DUTY - **94%**

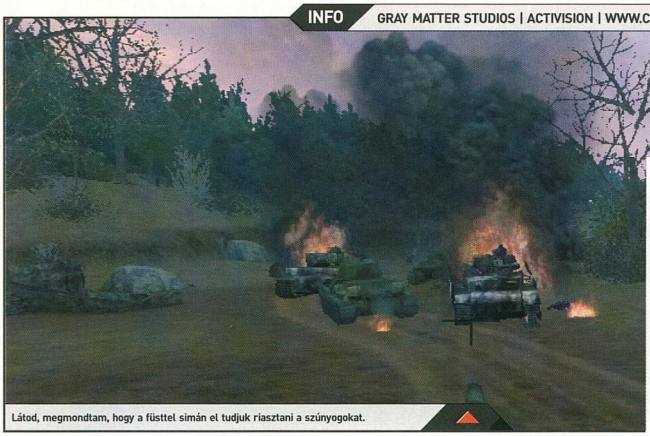
NEHÉZSÉGI SZINT: | **REALIZMUS:** | **20** ÓRA

- Grafika
- Játékélmény
- Új ötletek
- Valósághű
- Kicsit rövid

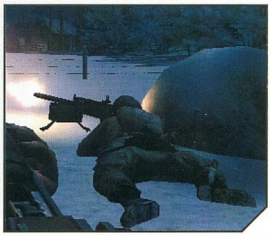
93%

MULTIPLAYER 88%

INFO GRAY MATTER STUDIOS | ACTIVISION | WWW.CALLOFDUTY.COM | GAMEEXPRESSZ ÁR: 6990 FT



Látod, megmondtam, hogy a füsttel simán el tudjuk riasztani a szúnyogokat.

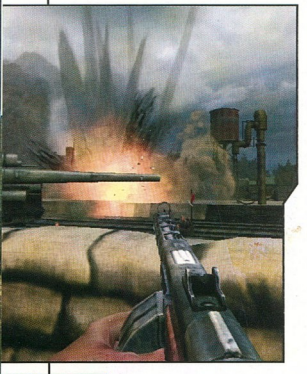


Hé Mike! Ezt látnod kell, Joe már megint elaludt gépágyúzás közben!

CALL OF DUTY - UNITED OFFENSIVE

Már megint az a fránya háború... azért vessük csak bele magunkat: megéri!

A kiegészítő megőrizte az eredeti program minden jó tulajdonságát: pergős akció, igazi háborús feeling és ütős hangok jellemzik az „egyesített offenzívát" amelyben az eredeti programhoz hasonló egyjátékos kampányt játszhatunk végig.
Az amerikai sereghez csatlakozva a német téli offenzívába kóstolhatunk bele (Battle of Bulge), angolként először egy B-17-es legénységének mindennapjaiba pillanthatunk bele, majd ezután egy rövid kommandós kiruccanás következik Szicíliába, míg végül, de nem utolsó sorban továriség vörös mezébe öltözve a kurszki csatában és Harkov lerombolt utcáin tehetünk egy izgalmas „kirándulást". A pályák rendkívül hangulatosak és változatosak, bár - akárcsak az előd esetében - itt is minden keményen szkriptelve van. Mindemellett az egész játék sokkal intenzívebbre sikerült, ami - ismerve az eredeti programot- már önmagában is szép teljesítmény: a küldetések során mind a saját, mind az ellenséges oldalon egyidejűleg még több katona vesz részt a harcban, ráadásul az embereket vezérlő gépi intelligencia ténylegesen kezd intelligensen viselkedni. A bakák reakciója sokkal életszerűbb, fedezéket keresnek, ha lövedékek robbannak a földre vetik magukat, és igyekeznek - persze a pálya szűk keretein belül - átkarolásokat is végrehajtani.
Grafikailag továbbfejlődött a játék - főként a robbanásokat és a hozzájuk tartozó füst effekteket lehetne kiemelni, de az épületek belső tere is valamennyivel kidolgozottabb lett. Zenék tekintetében sok újdonság nincsen, az alaptéma nem változott, csak néha bolondítják meg pár akkorddal.
Kapunk új fegyvereket is. A hordozható nehézgéppuskákkal (MG-34, DP-28) komoly aratást rendezhetünk a német katonák soraiban - hátrányuk azonban, hogy mozgás közben nem használhatóak, mivel csak kitelepítve lőhetünk velük, mely művelet elvégzéséhez viszont értékes másodpercekre van szükség. Érdekes cuccos még a lángszóró, amelyet alkalmanként mi is használhatunk, ha sikerül elvenni az eredeti tulajtól: bár igen pusztító fegyver, szűkebb területeken akár önveszélyes is lehet. Mindezek mellett minden oldalon jelentek meg új puskák és pisztolyok is, de ezeket valószínűleg csak a lőfegyvermániákusok fogják értékelni.
Meg kell említeni még a multiplayer mód újdonságait: 11 új városi és szabadtéri pálya van a kiegészítőben, és természetesen használhatjuk a már említett új fegyvereket. Mindezek mellé 3 extra játékmód (Capture the flag, Domination, Assault) társul, hogy legyen mivel eltölteni a szabadidőnket.
A sok jó mellett viszont van két negatív dolog, melyet feltétlenül meg kell említenem, hogy teljes legyen az összkép. Az egyik legfájóbb pont, hogy a single kampány nagyon rövid: a végigjátszáshoz normál fokozaton nincs szükség 7-8 óránál többre, ami nagyon gyorsan elrepül - két-három este és már végig is vittük a küldetéseket. Egyes feladatok igencsak idegesítőek, mivel folyamatosan kell ismételnünk bizonyos akciókat. Többször előfordul például a „lődd szét a németeket, közben kapd fel a bazookát, lődd szét a tankot, majd ismételd ezt meg négyszer"-feladat, melynek során a páncélösökölben természetesen csak 1-2 lövedék van, és az újratöltéshez az ellenséges tankok és katonák előtt elhelyezett ládából kell lőszert vételeznünk. Mindezekkel együtt is nagyon jó a játék, bár mindig csak ennyi hiányosssága lenne egy programnak!



A végső ítélet tehát ez: ha tavaly bejött a Call of Duty, akkor a kiegészítőt sem szabad elkerülnöd - szerintem jobb lett, mint az eredeti!

SzabFer
szabfer@pc.games.hu

MINIMUM CONFIG: 32MB DX9.0C T&L videókártya, 256 MB RAM, 1GHz CPU, 1.1 GB HDD
KELLEMETLEN KÉRDÉS: Ugyan hogy sikerült ilyen rövid kampányt összehozni?

DVD: Demo, Video, Patch Háttér, Képmutató, Trainer

LAN/INTERNET | MOH : ALLIED ASSAULT - **96%** CALL OF DUTY - **94%**

NEHÉZSÉGI SZINT: | **REALIZMUS:** | **8** ÓRA

- Hangulat
- Grafikai tupírozás
- Jó küldetések
- Nagyon rövid
- Néhol idegesítő

MULTIPLAY **82**

90%

INFO ZOMBIE | ATARI | WWW.ATARI.COM/SHADOWOPS/ | GAMEEXPRESSZ ÁR: NEM IS

Kis buta. Nem mondták az eligazításon, hogy az éjjellátót be is kell kapcsolni...

A következővel remélem pontosabban tudok majd célozni...

SHADOW OPS: RED MERCURY

Egy orosz kettősügynököt üldözőbe venni egyáltalán nem életbiztosítás.

A Shadow Ops: Red Mercury Xbox-ra még nyár elején megjelent, de PC-re csak mostanában érkezett meg. Nem is tudom, mikor találkoztam egy ennyire vegyes érzéseket keltő játékkal. Vannak olyan részei, amelyek földrengetően jól sikerültek, ugyanakkor találkozhatunk átlagos elemekkel, de elég gyakran szembejönnek majd a kifejezetten gyatra megoldások is. Tulajdonképpen fogalmam sincs, hogy miért nem fogta össze a fejlesztést egy kellően erős kéz.

Az alapkoncepció alapján a játékot úgy készítették el, hogy az minél jobban filmszerűbb legyen. Először részletes forgatókönyvet írtak neki, majd elkészítették a storyboardokat, igazi színészek kölcsönözték a szereplők hangjait, valamit egy tehetséges zeneszerző, több mint 60 percnyi eredeti muzsikát komponált a Shadow Ops-hoz. Bevallom, sikerült igazi interaktív mozis élményt faragni a játékból, minden egyes küldetésen érezhetjük, hogy bizony a forgatókönyv szerint haladunk előre a sztori vonulatán, semmi sem történik véletlenül, semmi sincs ok nélkül a hadszintéren. A pályák felépítése viszont néhol elég kiábrándító: megpróbálják beadni egy kommandósnak, hogy új útvonalat kell keresnie, ugyanis egy tízkilós ágykeret (!!!) torlaszolja el az utat. Mindent összevetve, az ilyen kisebb apróságok ellenére is egész jó (bár rövid) csatamezőket hegesztettek nekünk a Zombie kóderei.

A grafika is vegyes érzelmeket keltett bennem, mert ugyan néhány fegyvermodell kifejezetten szemkápráztatóra sikerült, de a pályák nem éppen olyanok, amelyeket „poligondús környezetnek" neveznék. Mégis, a kedvencem az ellenségek megjelenítése. Kifejezetten széles mosolyt csalt az arcomra, mikor hat darab ugyanolyan ellenség támadt rám, ugyanazon a folyosón. Most már csak azt nem tudom eldönteni, hogy az a mosoly kínomban, avagy derültségemben ült ki az arcomra...

Mikor felidézem az AI megmozdulásait, rögtön bevillan a válasz az előző kérdésemre. A játék elején még örültem: eldobtam egy gránátot az ellenséges katonák közé, mire az egyik felvette, és visszadobta hozzám. Micsoda megmozdulás! Majd tizenöt perc múlva világossá vált előttem a tény, hogy ebben ki is merült a mesterséges intelligencia minden pozitívuma. Megesett, hogy az ellenség előtt álltam tíz másodpercig, és csak akkor lőtt rám, mikor nekimentem. Gyakran olyan érzésem támadt, mintha az AI-t felkészületlenül érné néhány dolog.

Habár sok negatívumot hoztam fel a játékkal kapcsolatban, és azt hihetjük, hogy hangulatilag zéró értéket képvisel, de ettől a konklúziótól óva intek mindenkit. Miért? A hangok és a zene miatt. Az alafestő zene egyszerűen fantasztikus. Papírra sem tudom vetni, hogy mennyire találó, maximálisan harchoz illő muzsikát kreált az ifjú zeneszerző a játékhoz. Ehhez társulnak a professzionális hanghatások. Elég, ha annyit mondok, hogy az effektekért az a cég felelős, aki a „Black Hawk Down", és a „Gladiator" csatajeleneteinek adott hangot? Mindent összevetve egy közepes játékot hozott össze a Zombie csapata, amit talán egyszer végigjátszunk, és soha többet nem veszünk le a polcról. Amennyiben foglalkozni kívánunk vele, úgy kapcsoljuk ki a monitort, tekerjük fel a hangerőt, és csak hallgassuk a Shadow Ops: Red Mercury-t.

Dante
dante@pc.games.hu

SHADOW OPS: Red Mercury NYEREMÉNYJÁTÉK

A SevenM Kft. három darab eredeti Shadow Ops: Red Mercury játékot sorsol ki azok között, akik helyesen válaszolnak alábbi kérdéseinkre:

Melyik platformon jelent meg először a játék?

Milyen programokon dolgozott még a hanghatásokért felelős csapat?

Mi volt a fejlesztőcég előző PC-s játékának a címe?

A megfejtéseket a 130. oldalon található nyereményszelvénnyel együtt december 15-ig az alábbi címre várjuk:

PC.GAMES - Shadow Ops: Red Mercury játék
1325. Bp. Pf.: 315.

MINIMUM CONFIG: PIII 1GHZ, 256 MBRAM, 64MBYTE VRAM, 4 GBYTE HDD, DVD-ROM
KELLEMETLEN KÉRDÉS: Mi lett volna, ha a grafikára és a fizikára is annyi figyelmet fordítanak mint a hangokra?

DVD: Demo, Video, Patch
Háttér, Képmutató, Trainer

LAN/INTERNET | SOLDIER OF FORTUNE 2 - 84% NOLF 2 - 92%

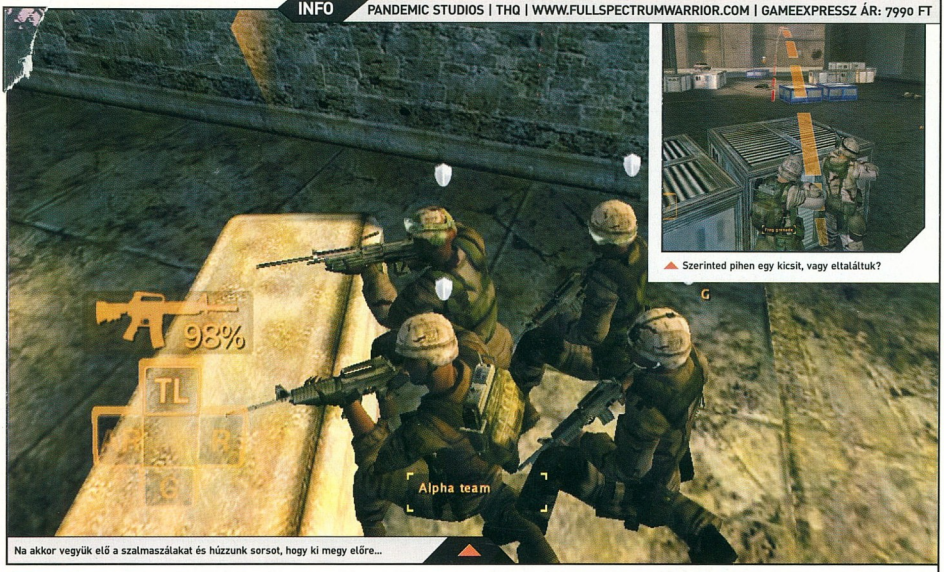
NEHÉZSÉGI SZINT: | **REALIZMUS:** | **14** ÓRA

- + Isteni zene
- + Jó szinkron
- − Nincs sérülésmodell
- − Nincs fizika
- − Alacsony poligonszám

MULTIPLAYER 60%

68%

INFO PANDEMIC STUDIOS | THQ | WWW.FULLSPECTRUMWARRIOR.COM | GAMEEXPRESSZ ÁR: 7990 FT



Na akkor vegyük elő a szalmaszálakat és húzzunk sorsot, hogy ki megy előre...

Szerinted pihen egy kicsit, vagy eltaláltuk?

FULL SPECTRUM WARRIOR

Avagy fő a csapatmunka...

Egy kezemen meg tudnám számolni, hogy az utóbbi időben hány kommandós játék debütált sikerrel PC-n, hiszen a SWAT és Rainbow Six sorozaton kívül nem sok „reális" lövöldözős anyagot sikerült megfelelően kitermelniük a fejlesztőknek. Éppen ezért kellemes meglepetésként fogadtam a Full Spectrum Warrior érkeztét, hiszen ezen név már bizonyított - igaz, egyelőre csak konzolon.

MÁRIS KÉSZÜL A FOLYTATÁS?

Habár a PC-s verzió még csak most kerül a boltokba, és az xboxos is csak pár hónapja jelent meg, ám bizonyos pletykák szerint hamarosan elindul a második rész fejlesztése is. A hírek szerint ugyanúgy a Pandemonic Studios és a THQ frigyéből számíthatunk a második gyerekre, ám ezt egyelőre még egyik cég sem erősítette meg, igaz nem is cáfolta. Mindenesetre nem lenne rossz ötlet, hiszen egy újabb grafikai motorral, néhány finomítással, az eddigi hibák javításával, s persze plusz ötletek beépítésével még nagyobb sikerre lehetne számítani.

Merthogy az FSW elsőként Xboxra jelent meg - még a nyár folyamán, ahol is hamarosan az eladási listák csúcsára küzdötte fel magát, nem is érdemtelenül, hiszen mind a média, mind a játékosok csak pozitív jelzőkkel illették. Most pedig megérkezett végre-valahára a PC-s verzió is, ahol is már előre borítékolhattuk, hogy ha az átprogramozásnál nem rontanak el valamit Pandemic-ék, akkor bizonyára igen sok kellemes napot szereznek a kommandós szimulációk kedvelőinek.

Az alapok

THQ-ék alapkoncepciója az volt, hogy az ezen stílus berkeiben eddig megjelent remekművek mind-mind rendelkeztek egy igen nagy hiányossággal, méghozzá az igazi csapatjáték kidolgozottságával. Ezzel pedig kénytelen-kelletlen egyet is kell értenünk, hiszen lehet bármilyen jó is mondjuk a SWAT vagy a Delta Force, az minden esetben előtűnik, hogy csapattársaink általában maximum 30-as IQ-val rendelkeznek, s nem is igazán arra használjuk őket, hogy a támadásokat megkönnyítsük, hanem sokkal inkább a golyófogók vagy figyelemelterelők szerepét töltik be. Másképp mondva, a társakhoz általában a „küldjük csak előre őket, úgyis bénák, és amíg az ellen rájuk lő, mi gyakhatunk" hozzáállással viszonyultunk. Nos, THQ-ék pont ezen akartak változtatni, céljuk az volt, hogy létrehozzanak egy olyan TPS-t, amelyben a team többi tagja nélkül semmi esélyünk sincs, s az ő pontos navigálásuk és csapatmunkájuk adja a játék savát-borsát. A fejlesztés céljára azt a Pandemic Studiost választották ki, akiknek többek között a Star Wars Battlefrontot, vagy éppen a Dark Reign 2-t köszönhetjük, s ők bele is vágtak a munkába - mondhatjuk, hogy becsülettel el is végezték.

Az alapsztori mondhatni megszokott, hiszen egy különleges egység vezetőjét személyesítjük meg, aki feladatául azt kapja, hogy elvigye a fényt szegény sötét (és hazájukat védő) őslakosság köreibe, ám ezt egyes gonosz polgárok nem nézik jó szemmel, de sebaj, a fény itt is segít, a torkolattűz például tökéletesen megvilágítja számukra is, hogy mi a helyzet. Teamünk két osztagra tagolódik, mind az Alfába, mind a Brávóba 4-4 ember van beosztva - köztük mi is. Küldetéseink helyszínei viszont már eltérnek az eddig megszokottól, hiszen ezúttal nem zárt épületekben kell durrogtatnunk, hanem kisebb-nagyobb lakott településeken, így aztán a városi harc minden technikáját kénytelenek leszünk felhasználni, mivel a drágalátos gerillák mindenütt ott leselkednek, s ha nem figyelünk, könnyűszerrel lemészárolják az egész bagázst. Ebből adódóan az utcákon nem érdemes futkároz-

KATONÁK IS TESZTELTÉK

Kevesen tudják, de a Full Spectrum Warrior korai verziója még egyáltalán nem játéknak készült, hanem komoly kiképzési anyagnak, amelyben az amerikai katonák gyakorolhatták a város harc fortélyait, illetve a csapatmunka különböző változatait. Nos, célját el is érte, ám közben felül gondoltak egy nagyot és néhány módosítás után játékot is fabrikáltak belőle, a jelek szerint nagy sikerrel.

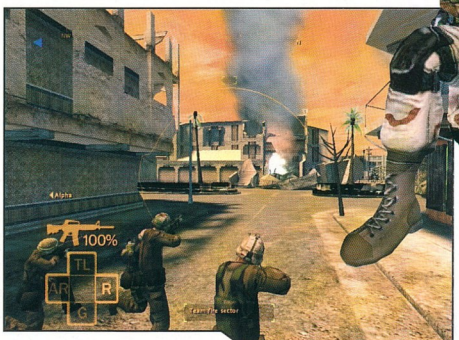
ni, hanem különböző formációkban, láncszerűen - egymást fedezve - kötelező előrenyomulni. A játék igazi különlegessége kétségkívül ez, hiszen minden apró részlet számít, természetesen senki sem sebezhetetlen, és kevés eséllyel győzi le a túlerőt, így aztán minden küldetés lényege a minél tökéletesebb csapatszintű taktika kialakítása, és persze megvalósítása.

MI

Mint minden ilyen programnál, itt is az egyik leglényegesebb kérdés az, hogy vajon a mesterséges intelligencia mennyire sikerült „intelligensre", hiszen sok hasonszőrű játék bukott már meg ezen témán; ugyanis nem túl szórakoztató félhülye társakkal az oldalunkon vaksi ellenfelek ellen menni. Nos, ez esetben nem lehet okunk panaszra, a fejlesztők külön figyelmet szenteltek az AI-ra, amely ugyan még mindig nem tökéletes, néha érdekeseket képes bakizni, viszont azt ki merem jelenteni, hogy az eddig egyik legamikor is valamiért kissé bekattannak, de szerencsére ez nem sok vizet zavar.

Vizualitás

Habár Xboxra ugyebár hamarabb jelent meg a progi, mint PC-re, ám ennek ellensúlyozása végett néhány extrát is kapunk, melyekből a legszembetűnőbb a grafika. Konzolon sem lehetett azt mondani, hogy nem szép az FSW, ám a mostani átiratot tesztelve érezhető volt, hogy a textúrák bizony szebbek lettek, így aztán a külcsín tekintetében is csak pozitívan tudok



róla nyilatkozni. Persze ennek megjelenítéséhez megfelelő géppel is kell rendelkeznünk, viszont lebutított vizuális megjelenítés esetén eldöcög egy középkategóriás masinán is.

Nem azt mondtam, hogy az aranyóráját is vedd el...

jobban sikerült darab. A csapattársak jól lőnek (igaz még mindig nem mesterlövész-szinten), a gerillák pedig összehangolt támadásokat képesek indítani, szintén jól céloznak, és általában nem is szenvednek velük született bambaságban, így aztán kemény menetekre van kilátásunk - leszámítva pár fura esetet,

Fegyverek és hangok

Fegyverek tekintetében nem beszélhetünk nagy bőségről, ám hiányról sem, van Carbine, Ak, M249-es, gránátvető, és még gépágyú is. A durrogó botok kidolgozását szintén csak dicsérni tudom, ám a hangok tekintetében lehettek volna egy kicsit szorgalmasabbak is a srácok, a fegyverropogások nem sikerültek a legélethűbbre, igaz ez nem is annyira lényeges momentum, hiszen ezt leszámítva nagyon jó az audio rész is, a kommunikáció például igazán hangulatosra és pörgősre sikeredett.

Játékmódok

Első indítás után nagyon erősen javallott, hogy belevessük magunkat a tréning részbe, mivel itt minden lényeges dolgot fejünkbe ver a gép, illetve megmutat néhány jól használható taktikai elemet is, amelyek segítségével már nem fog minket váratlanul érni az éles bevetések során tapasztalható realizmus. Apropó nehézségi szintek: ezt a profil megalkotásánál állíthatjuk be, legkönnyebb fokozaton még gyorsan haladhatunk előre, ám a nehezebb szinten már bizony nagyon oda kell figyelnünk, mivel könnyen fűbe haraphatunk. Ezt erősíti amúgy a mentés nemes metódusa is, amely abszolúte nem ért váratlanul, lévén, hogy átiratról van szó. Magyarán szólva nincs mód folyamatos save-ekre, hanem bizonyos pontok elérése után ment egyet a játék. Szó mi szó, emiatt jóval több izgalomra lesz kilátásunk, néha azonban már nagyon fárasztó újrajátszani bizonyos részeket. A küldetések egész változatosak, van, hogy egyszerűen csak lövöldöznünk kell, vagy menekülni, de van hogy mesterlövészpuskával kell likvidálnunk bizonyos személyeket, de garantált a folyamatos izgalom.

Természetesen lehetőségünk van interneten keresztül is hadba menni, sőt direkt a PC-sek számára elkészítették a kooperatív mód lehetőségét is, ahol is egy cimboránkkal együtt nyomhatjuk végig a küldetéseket, de lehetőségünk van szerverekre is felcsatlakozni egy kis csapat-csapat elleni játékra, de természetesen akár mi is összeüthetünk egy multit.

Összegzés

Azt hiszem így a cikk végén nem okozok nagy meglepetést, ha azt mondom, hogy a Full Spectrum Warrior az idei év egyik legnagyobb pozitívuma játék téren, hiszen 1-2 kisebb hibájától eltekintve nagyon hangulatosra sikeredett. Jól kidolgozott és egyszerű kommunikációs rész, szép grafika, jó alapkoncepció, reális játékmenet. Végső ajánlatként csak azt mondhatom, hogy aki szeret fegyvert ragadni virtuálisan, az a lehető leghamarabb szólítsa magához az FSW-t, aztán tárazzon be egy kis kaját, és induljon neki a küldetéseknek, vagy éppen a netes élményeknek, nem fogja megbánni.

Retee
retee@pc.games.hu

FULL SPECTRUM WARRIOR NYEREMÉNYJÁTÉK

Az Automex Kft. három darab Full Spectrum Warrior ajándékcsomagot sorsol ki azok között, akik helyesen válaszolnak alábbi kérdéseinkre:

Milyen platformon jelent meg először a játék?

Hány osztagból áll a csapatunk?

Hány ember van beosztva az osztagokba?

A megfejtéseket a 130. oldalon található nyereményszelvénnyel együtt december 15-ig az alábbi címre várjuk:

PC.GAMES - Full Spectrum Warrior játék 1325. Bp. Pf.: 315.

automex MULTIMÉDIA

MINIMUM CONFIG: 1.2 Ghz-es proci, 128 Mbyte Ram, 32 megás videokártya (directx9-et támogatók előnyben)
KELLEMETLEN KÉRDÉS: Nem lehetett volna „PC-sebbé" alakítani a mentés részét?

DVD: Demo, Video, Patch
Háttér, Képmutató, Trainer

LAN/INTERNET | BLACK HAWK DOWN - **88%** TEAM SABRE, SWAT 3 - **86%**

NEHÉZSÉGI SZINT: | **REALIZMUS:** | **26** ÓRA

- Gyönyörű grafika
- Co-op mód
- Rengeteg taktikai variáció
- Idegesítő mentés
- Néha bakizik az ellen

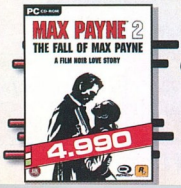
MULTIPLAYER **90%**

90%

GAME EXPRESSZ

+ 5 AJÁNDÉK KULCSTARTÓ AZ ELSŐ VÁSÁRLÓKNAK

+ 4 AJÁNDÉK FOCILABDA AZ ELSŐ VÁSÁRLÓKNAK



AKCIÓ JÁTÉKOK

	ALIAS	9,990
	APOCALYPTICA	10,990
	AQUANOX 2	3,990
Prém	ARENA WARS	4,990
	ARMED AND DANGEROUS	7,990
	ARMORED FIST 3	1,490
	ARMY MEN: SARGE'S WAR	6,990
	BATTLEFIELD 1942 CLASSIC	3,990
	BATTLEFIELD 1942 DELUXE	12,990
	BATTLEFIELD 1942: SECRET W.	7,490
	BATTLEFIELD VIETNAM	11,990
	BEYOND GOOD & EVIL	2,490
	BOND 007 NIGHTFIRE	12,990
	BOND 007 NIGHTFIRE CLASSIC	3,990
	BREED +++	5,990
Prém	BREED + COSSACS	8,990
Prém	CALL OF DUTY DELUXE EDITION	12,990
Prém	CALL OF DUTY GOTY	9,990
Prém	CALL OF DUTY: UNITED OFF.	6,990
	CATWOMAN	11,990
	CELEBRITY DEATMATCH	2,990
	CHASER	3,990
	CHICKEN SHOOT 2	1,990
	CHROME	6,990
Prém	COLD ZERO	1,990
	CONFLICT DESERT STORM 2	3,990
	CONFLICT DESERT STORM I.	2,490
Prém	CONFLICT DESERT STORM II.	3,990
	CONFLICT VIETNAM	7,990
	CROC 1 CLASSIC	3,990
	DEAD MAN'S HAND	3,990
	DELTA FORCE 1	1,490
	DELTA FORCE 2	1,990
	DELTA FORCE BLACK HAWK D.	6,990
	DELTA FORCE LAND WARRIOR	1,990
	DELTA FORCE TASK DAGGER	3,990
	DEUS EX: INVISIBLE WAR	6,990
	DEVASTATION	2,990
	DF - BLACK HAWK DOWN:TS	6,990
	DISNEY: TRON 2.0	6,990
	DOOM 3	10,990
Akció	DRAGON'S LAIR 3D	2,490
	DUKE NUKEM MANHATTAN PR.	2,990
	EDGE OF CHAOS	1,990
Akció	ENTER THE MATRIX +++	3,990
	FAR CRY	7,990
Akció	FREEDOM FIGHTERS CLASSIC +++	3,990
Prém	FULL SPECTRUM WARRIOR	7,990
	GORKY ZERO	6,990
	GRAND THEFT AUTO 3 +++	4,990
	GREAT ESCAPE	4,990
Akció	GTA VICE CITY +++	5,990
	GTA3 + MAFIA	9,990
	GUN METAL	4,990
	HARRY POTTER +++	12,990
	HARRY POTTER 2	12,990
	HARRY P. AND THE PRIS. OF AZK.	11,990
Akció	HIDDEN & DANGEROUS 2	4,990
Prém	HIDDEN AND DANGEROUS 2 GOLD	10,990
Prém	HIDDEN AND D. 2 SABRE SQ.	6,990
	HITMAN 2 - SILENT ASSASSIN	2,490
	HITMAN: CONTRACTS	9,990
Prém	IGI 2: COVERT STRIKE	2,490
	IRON STORM	1,990
	JOINT OPERATION: TYPHOON R.	10,990
	LEGACY OF KAIN: DEFIANCE	9,990
	LOTR:THE RETURN OF THE KING	12,990
	MAFIA +++	4,990
Akció	MANHUNT	5,990
Akció	MAX PAYNE 2 +++	4,990
	MECH WARRIOR 4 /EXCLUSIVE	2,490
	MESTERLŐVÉSZ - SNIPER	2,990
	METAL GEAR SOLID 2 +++	11,990
	MIDTOWN MADNESS 2	2,490
	MOHA: ALLIED ASSAULT CLASSIC	3,990
	MOHA: ALLIED ASSAULT DELUXE	11,990
	MOHA: BREAKTHROUGH	7,490
Prém	MOHA: PACIFIC ASSAULT	11,990
	MORTYR	2,990
	OUTER RIM	1,990
Akció	PAINKILLER	5,990
	PAINKILLER + BREED PACK	12,990
	PAINTBALL HEROES	1,990
	PROJECT IGI /PREM.COLL.	2,990
	RAVEN SHIELD / GOLD	6,990
	RAVEN SHIELD: ATHENA SWORD	4,990
	RAYMAN 3.	2,490
	RAYMAN 3. COLLECTOR	4,990
	RAYMAN GOLD	1,990
	RED FACTION II +++	6,990
	ROBOCOP	4,990
	SCOOBY DOO: MONSTERS	7,990
	SECRET WEAPONS OVER NORM.	6,990
Prém	SHARK'S TALE	10,990
	SHELLSHOCK NAM'67	9,990
	SHREK 2.	9,990
Akció	SINBAD	4,990
	SNOW BALLZ	1,990
	SOLDIER OF FORTUNE 2. GOLD	3,990
	SONIC ADVENTURE DX	9,990
Akció	SOUL REAVER 2	6,990
	SPLINTER CELL COLLECTOR +++	6,990
	STAR TREK / ELITE FORCE II	12,990
Prém	STAR WARS: BATTLEFRONT	10,990
	STAR WARS: JEDI OUTCAST /CL.	3,990
	STAR WARS: THE PHANTOM /CL	3,990
Akció	STATE OF EMERGENCY	1,990
	TACHYON:THE FRINGE	1,490
	TEENAGE MUTANT TURTLES	7,990
	TERMINATOR 3	1,990
	THIEF 3: DEADLY SHADOWS	9,990
	TOM AND JERRY	2,490
	TOMB RAIDER: ANGEL OF D. +++	7,990
	TRUE CRIME: STREETS OF LA	9,990
	UNREAL TOURNAMENT 2004	7,990
Akció	VIETCONG +++	3,990
	WILL ROCK	10,990
	WOLFENSTEIN SPEC. ED.	3,990
	XIII.	6,990

STRATÉGIAI JÁTÉKOK

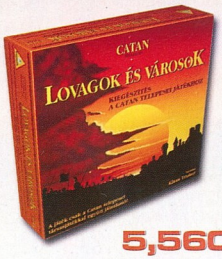
Akció	AFRIKA KORPS VS DESERT RATS	3,990
	AGAINST ROME	3,990
	AGE OF EMPIRES GOLD	1,990
	AGE OF WONDERS SHADOW M.	4,990
	AIRPORT TYCOON 2.	4,990
	ALCATRAZ: PRISON ESCAPE	3,990
	ALIEN ANARCHY	790
Akció	AMERICAN CONQUEST: FIGHT...	5,990
	ANNO 1503	12,990
Prém	ANNO 1503 CLASSIC	3,990
	ANNO 1503: TREASURES...	7,490
	ANNO DOMINI	1,990
Akció	ANTANT	2,990
Prém	ARMIES OF EXIGO	11,990
	BATTLE FOR TROY	6,990
	BLACK AND WHITE CLASSIC	3,990
	BLITZKRIEG: BURNING HORIZON	6,990
	C&C GENERALS +++	12,990
	C&C GENERALS DELUXE	11,990
	C&C GENERALS:ZERO HOUR +++	7,490
Akció	C&C RED ALERT 2: YURI'S REV. +++	2,990
	C&C TIBERIAN SUN CLASSIC	3,990
Akció	CAPITALISM 2.	990
	CHAMPIONSHIP MANAGER 03/04	9,990
Prém	CHRIS SAWYER'S LOCOMOTION	7,990
	CIVIL WAR - GREAT BATTLES	3,990
	CIVILIZATION III GOLD PACK	5,990
	CIVILIZATION III: CONQUESTS	3,990
	COMMANDOS 2. /PREM.COLL. +++	2,990
	COMMANDOS 3. +++	6,990
Akció	COSSACKS	1,990
Akció	COSSACKS: ANTHOLOGY	7,990
	COSSACS: BACK TO WAR	2,990
	D-DAY	6,990
Akció	D-DAY & AFRIKA KORPS	8,990
	DEEP SEA TYCOON	990
	DUNGEON SIEGE	2,490
	EMPEROR BATTLE FOR DUNE +++	3,990
	EMPIRES	6,990
	ETHERLORDS	1,990
	EUROPE 1400: THE GUILD	1,990
	EUROPE 1400: THE GUILD ADD-ON	1,990
Akció	FIRE CHIEF	1,990
	GANGLAND	5,990
	GLOBAL OPERATIONS	12,990
	GOLEM	990
	HAEGEMONIA	3,990
	HAEGEMONIA: A SOLON HAGY.	3,990
	HEAVEN & HELL	4,990
	HEROES IV. +++	3,990
	HEROES IV. GATHERING STORM	2,990
	HEROES IV. PACK	6,990
	HEROES IV. WINDS OF WAR	2,990
	HOTEL GIANT	1,990
	IMPERIALISM 2.	2,490
	IMPERIUM GALAKTIKA 2.	1,290
	INDUSTRY GIANT	1,990
	INDUSTRY GIANT 2 KIEGÉSZÍTŐ	1,990
	INDUSTRY GIANT 2.	1,990
	KNIGHTS & MERCHANTS 2	6,990
Prém	KNIGHTS OF HONOR	10,990
Akció	KOREA	4,990
Akció	LORDS OF EVERQUEST	2,990
	MAGIC THE GATHERING B.	5,990
	MASTER OF ORION 3	2,990
	MID ALIEN ANARCHY	1,490
	NAPOLEON	1,990
Akció	NO MAN'S LAND	1,990
	PANDORA'S BOX	2,490
	PANZER GENERAL 3.	1,990
	PANZERS	9,990
	PERIMETER	9,990
	PLATOON +++	2,990
	POKOLI SZOMSZÉDOK +++	3,990
	POKOLI SZOMSZÉDOK 2	7,990
	PORT ROYALE	2,990
Akció	RAILROAD PIONEER	4,990
	RAILROAD TYCOON 3	4,990
Akció	REBELS	3,990
Akció	RESTAURANT EMPIRE	5,990
	ROLLERCOASTER TYCOON	2,990
Prém	ROLLERCOASTER TYCOON 3	10,990
Prém	ROME: TOTAL WAR	10,990
	S.W.I.N.E.	1,990
	SEARCH & RESCUE 2	1,990
	SEARCH & RESCUE 3	2,990
	SEAWORLD TYCOON	2,990
	SETTLERS 3. GOLD	2,490
	SHOGUN CLASSIC	3,990
	SIEGE OF AVALON	1,990
Akció	SILENT STORM	1,990
	SIM CITY 3000 CLASSIC	
	SIM CITY 4	1
Prém	SIM CITY 4 CLASSIC	5,
	SIM CITY 4 DELUXE +++	11,
	SIM CITY 4:RUSH HOUR +++	7,
	SKATEBOARD PARK 2004	2,990
	SOLDIERS:HEROES of WW II	9,990
	SPACE COLONY	3,990
Akció	SPELLFORCE	5,990
Prém	STARFLEET COMMAND III.	12,990
	STEAMLAND	2,990
Akció	STRONGHOLD	3,990
	SUDDEN STRIKE 2	2,990
	SUDDEN STRIKE ANTHOLOGY	3,990
	SUDDEN STRIKE II GOLD	3,990
Prém	SUDDEN STRIKE RESOURCE WAR	3,990

+++ SZUPER AKCIÓ - INGYEN VÉGIGJÁTSZA ST, LEÍRÁ KÜLDÜNK A JÁTÉK MELLÉ!!! CSAK NÁLUNK!!!

CSAK NÁLUNK PONT GYŰJTŐ AKCIÓ!

MINDEN MEGKEZDETT 1000 FTNYI RENDELÉS 1 PONTOT ÉR, MELY PONTOK GYŰJTHETŐK ÉS BEVÁLTHATÓK TÖBBEK KÖZÖTT AZ ALÁBBI ÉRTÉKES JÁTÉKOKKAL KAPCSOLATOS AJÁNDÉKOKRA:

10 PONT - AJÁNDÉK PC.GAMES ÚJSÁG
25 PONT - AJÁNDÉK EGÉRPAD, VAGY BÖGRE, VAGY KULCSTARTÓ
50 PONT - AJÁNDÉK PÓLÓ, VAGY PC.GAMES DVD-S ÚJSÁG
100 PONT - AJÁNDÉK SZOFTVER, VAGY VÁLLTÁSKA



5,560

CATAN: LOVAGOK ÉS VÁROSOK KIEGÉSZÍTŐ

TÁRSASJÁTÉK AKCIÓ!

ABALONE	(KISZORÍTÓS STRATÉGIAI JÁTÉK)	4,800
CATAN TELEPESEI	(KOMBINÁLT STRATÉGIAI JÁTÉK)	5,990
A TENGERI UTAZÓ	(CATAN TELEPESEI KIEG.)	3,990
ALHAMBRA	(KERESKEDELMI, ÉPÍTKEZŐ STRATÉGIA)	4,990
METRO	(PÁLYAÉPÍTÉS SOK STRATÉGIÁVAL)	4,990
LEGENDÁK KAPITÁNYA	(KALÓZOK VERSENGÉSE)	6,950
SHULURI VIADALOK	(M.A.G.U.S. GLADIÁTOR JÁTÉK)	6,950
GENIAL	(DOMINÓ MENSA HUNGARIQA SZINTEN)	4,330
OROSZLÁNSZÍV	(KÖZÉPKORI TERÜLETFOGLALÓ)	5,660
JUNGLE SPEED	(VILLÁMGYORS AKCIÓJÁTÉK)	3,050
ARNE KÁRTYA	(INTERAKTÍV PONTVADÁSZAT)	1,560
SAN MARCO	(INTRIKUS STRATÉGIAI JÁTÉK)	4,200
TIKAL	(INKA KINCSEK VADÁSZATA)	7,400
MESTER LABIRINTUS	(FALTOLOGATÓ STRATÉGIA)	6,990
ACTIVITY PROFESSIONAL	(ACTIVITY PROFIKNAK)	4,990

TÖBB MINT 400 JÁTÉK!

AZ ALAPJÁTÉK + A 2 KIEGÉSZÍTŐ!

	THE NATIONS	990
Triton	THE SIMS 2	12,990
	THE SIMS ABRAKADABRA	7,490
	THE SIMS DELUXE EDITION	7,490
	THE SIMS DOUBLE DELUXE ED.	11,990
	THE SIMS HOT DATE	4,990
	THE SIMS HOUSEPARTY	4,990
	THE SIMS ON HOLIDAY	4,990
	THE SIMS SUPERSTAR	7,490
	THE SIMS UNLEASHED	7,490
	THEME PARK INC. CLASSIC	3,990
Akella	TORTUGA	1,990
	TRAFFIC GIANT	2,990
Akella	TROPICO 2	1,990
Akella	UFO: AFTERMATH	2,990
	VEGAS: MAKE IT BIG	3,990
	VIETNAM MED+EVAC	2,990
	WAR & PEACE	2,990
Triton	WARHAMMER 40K: DAWN OF WAR	10,990
	WARLORDS IV.	3,990
	WARRIOR KING + COLIN 2.0	7,990
	WARRIOR KINGS: BATTLES	9,990
Triton	WILD LIFE PARK	7,990
Triton	WORLD WAR III +++	1,990
	WORMS 3D	11,990
Akella	WW2 FRONTLINE COMMAND	1,990

KALAND/RPG JÁTÉKOK

	ARCHANGEL	1,990
	ARX FATALIS +++	3,990
	ATLANTIS II	1,990
Triton	AURA	4,990
	BATTLE REALMS / WINTER..	1,990
	BESIEGER	5,990
Akella	BROKEN SWORD:THE SLEEPING...	3,990
	CYPHER	8,990
	CSI: DARK MOTIVES	9,990
Triton	EGYPT 3	3,990
	EVANY	4,990
	FOREVER WORLDS	4,990
	GRIM FANDANGO	2,490
	GROM	7,990
Triton	HARBINGER	9,990
	ICEWIND DALE & HEARTH OF W.	3,990
	IN MEMORIAM / EXCLUSIVE	2,490
	KNIGHTSHIFT	4,990
	LAW & ORDER	990
	LIONHEART	3,990
	MIGHT AND MAGIC IX CLASSIC +++	1,990
	MORROWIND GOTY +++	7,990
	MYST 4 - DVD	9,990
	NAGY BALHÉ	1,990
	NAUTILUS / JULES VERNE	1,990
	NEVERWINTER NIGHTS +++	3,990
Akella	NEVERWINTER NIGHTS DELUXE	5,990
	NEVERWINTER NIGHTS: HORDES	2,990
	NEVERWINTER NIGHTS: SHADOWS	3,990
	OPERATION FLASHPOINT RESIST	3,990
	PIRATES OF THE CARIBBEAN	2,490
	PRISONER OF WAR	4,990
	PRISONER OF WAR / BESTR S.	2,490
	RUNAWAY: A ROAD ADVENTURE	6,990
Akella	SACRED	4,990
	SCHIZM II	7,990
	SEVERANCE: BLADE OF DARKNESS	2,990
Triton	SHADE: WRATH OF ANGELS	6,990
	SHADOW OF MEMORIES	9,990
Akella	SHADOWBANE + THE RISE OF CH.	6,990
	SILENT HILL 2 DIRECTOR'S CUT	9,990
	SILENT HILL 3 +++	11,990
Triton	SILENT HILL 4 - DVD	9,990
Akella	SPELLS OF GOLD	990
	STAR WARS GALAXIES	11,990
Triton	STAR WARS GALAXIES: JUMP TO...	6,990
	SYBERIA +++	2,990
Triton	THE I OF THE DRAGON	7,990
	TIME MACHINE /2CD	1,990
Akella	URU: AGES BEYOND MYST	2,990
	URU: COMPLETE CHRONICLES	7,990
	URU: PATH OF THE SHELL	6,990
	WEIRD WAR	6,990
	WIZARDRY 8	2,990

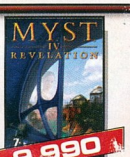
SZIM/SPORT JÁTÉKOK

	ACTUA SOCCER 3	1,990
Triton	ATHENS 2004.	9,990
	B-17 FLYING FORTRESS	3,990
	BIG MUTHA TRUCKERS	9,990
	BOWLING U.S.A	790
Akella	COLIN MCRAE RALLY 04 +++	4,990
	COLIN MCRAE RALLY 3 / BEST S.	2,490
Triton	COLIN MCRAE RALLY 5.	9,990
	COMANCHE 4	3,990
	COMANCHE GOLD	1,490
Akella	COMBAT FLIGHT SIMULATOR	1,990
	DESTROYER COMMAND	1,990
	EURO 2004	11,990
	F.A.PREMIER LEAGUE 2001 CL	3,990
	F-16	1,990
	F-22 LIGHTNING 3	1,990
Triton	FAIR STRIKE	7,990
	FIFA 2002 CLASSIC	3,990
Triton	FIFA 2005	11,990
	FLIGHT SIMULATOR 98	1,990
Triton	FORD RACING 3.	9,990
	GOTHIC 2	7,990
	GRAND PRIX 3 ADD ON 2000	7,990
	HARD TRUCK	2,990
Akella	HARRY POTTER QUIDDITCH	3,990
	HELLCOPTER	990
	HORIZONS EMPIRE OF ISTARIA	3,990
	INDY CAR SERIES /BESTR S.	2,490
	ISS 3	9,990
	KING OF THE ROAD	1,990
	KNIGHT RIDER	2,990
	LINKS CLASSIC	2,490
Triton	LMA PROFESSIONAL MAN. 2005	12,990
Akella	LOCK ON	2,490
Triton	MASHED	9,990
	MEGARACE 3	1,990
	MICHAEL SCHUMACHER RACING	3,990
Akella	MIDNIGHT CLUB 2	3,990
	MIG 29	1,990
	MOTOGP 2	9,990
	NBA LIVE 2003 + NFS HP2	9,990
	NBA LIVE 2003 CLASSIC	3,990
	NBA LIVE 2004	11,990
Akella	NEED FOR SPEED HP 2 CLASSIC +	3,990
	NEED FOR SPEED PORSCHE 2000	3,990
	NEED FOR SPEED UNDERGR.	11,990
	NEED FOR SPEED UNDERGR. 2	11,990
Triton	NHL 2005	11,990
	OUTDOOR SPORTS	790
Triton	PRO EVOLUTION SOCCER 4 - DVD	9,990
	RACING SIMULATION 2	990
	RALLY TROPHY	1,990
	RAVEN SHIELD / EXCLUSIVE	2,490
	RC CARS	2,990
Triton	RICHARD BURNS RALLY	7,990
	SCREAMER 4X4	990
Triton	SNOW BOARDING 2004.	2,990
	STAR WARS: EP. I. RACER	3,990
	STAR WARS: ROGUE SQUADRON	3,990
	STAR WARS: X-WING ALLIANCE	3,990
	STAR WARS: X-WING COLLEC./CL	3,990
	STEALTH COMBAT / ULTIMATE WAR	1,990
	THE ITALIAN JOB	3,990
	TOCA RACE DRIVER / BESTR S.	2,490
Triton	TONY HAWK'S UNDERGROUND 2	11,990
	TRAINZ	2,990
	V-RALLY 2	2,990
	WINGS OF WAR	6,990
	WORLD CHAMPION. SNOOKER 03	2,490

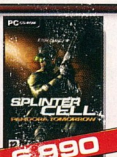
SZINKRONIZÁLT FELIRATOS

MINDEN MEGRENDELÉSKOR AJÁNDÉK A2-ES POSZTERT KÜLDÜNK!

A HÓNAP SZTÁRJAI



9.990 DVD!



6.990

10.990

11.990

A FENTI SZOFTVEREK MEGRENDELHETŐK AZ ALÁBBI MÓDON:
LEVÉLBEN: 1325 BUDAPEST PF.: 315 - TELEFONON: 06-1-379-7989

BUDAPESTRE ÉS VIDÉKRE 4000 ALATT 990, MÍG E FÖLÖTT 990 POSTÁZÁSI KÖLTSÉGET SZÁMÍTUNK FEL CSOMAGONKÉNT. A CSOMAGKÜLDÉS SZABÁLYZATA, A VÁLLALÁSI FELTÉTELEK, A PONTGYŰJTŐ AKCIÓ AKTUÁLIS AJÁNDÉKAI ÉS A RÉSZLETES NAPONTA FRISSÍTETT ÁRLISTA MEGTEKINTHETŐ A WWW.GAMEEXPRESSZ.HU CÍMEN!

A GAMEEXPRESSZ CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLATOT A GAME PRESS KFT ÜZEMELTETI.

BEMUTATÓK

53 BATTLE MAGES: SIGN OF DARKNESS

Nem először találkozunk olyan játékkal, amiben a különféle alapstílusok jegyei keverednek. Jelen esetben a real-time stratégiához keveredtek hozzá a szerepjátékok elemei, azaz a hőseink, és harcosaink mind tudásban, mind jellemben fejlődhetnek, attól függően mennyit harcoltak már. Vagy lehet, hogy az RTS keveredik hozzá az RPG stílushoz? A határok annyira elmosódtak, hogy ezt eldönteni nagyon nehéz. De végül is az eredmény a fontos.

LEÍRÁSOK

54 ARMIES OF EXIGO - 87%

Gyakorlatilag kiadás előtt áll a hazai fejlesztésű Armies of Exigo. Az elmúlt alkalommal már kivesézték ezt a fantasy RTS-t amelyről a bétatesztelők úgy nyilatkoztak, hogy megérdemelné a Warcraft 3.5 nevet, de úgy gondoltuk érdemes a kész verzióra is egy pillantást vetni. Már csak azért is, mert minden itthon készült játék megérdemli, hogy felhívjuk rá a figyelmet.

55 KOHAN II: KINGS OF WAR - 85%

Ha a játék nevében lévő kettes szám nem lenne, valószínűleg többen lennének azok, akik egy teljesen új játéknak gondolnák a Kohant mintsem azok, akik visszatérő ismerősként üdvözölnék azt. Ennek oka valószínűleg a marketing hiányában keresendő, ugyanis az első rész nem kapott túlságosan nagy hírverést. No de sebaj, ha valaki netán elmulasztotta az előző részt, itt a lehetőség a pótlásra!

56 EVIL GENIUS - 78%

A Dungeon Keeper és az X-COM Austin Powers köntösben. Végre mi lehetünk a James Bond-filmek főgonosza, és bedobhatjuk az elegáns szuperkémet a nagymixerbe, vagy inkább [rázva, nem keverve!] a villamosszékbe. A táblás és számítógépes stratégiai játékok sajátos keveréke a fiatal zseni, Dennis Hassabis és csapata jóvoltából remek és látványos szórakozást nyújt, ám pár átgondolatlanság, tervezői hiba miatt csak a kitartó játékosoknak.

58 ROME: TOTAL WAR - 96%

A Total War sorozat előző két része elég sikeresnek mondható és a most kijött új epizód sem lesz veszteséges, az már bizonyos. Mind tálalásban, mind tartalmilag igen jól sikerült darab, és bár talán az ókor egyeseket nem vonz mindenképpen érdemes kipróbálni, mert hangulatilag is nagyon ott van a toppon. Mindenképpen az utóbbi idők egyik legjobb stratégiai játéka - hogy miért? Olvasd csak el a cikket!

60 MEDIEVAL LORDS - 88%

Volt régen egy műfaj, ami sokunknak szerzett nagy örömet: Ceasar, Pharaoh - SimCity-féle városépítő játékok, történelmi háttérrel. Ezek egy időre eltűntek a színről, ám szerencsére nem haltak ki. Az első komoly feltámasztási kísérlet megérkezett, és nem is akárhogy köszön be. 3D-s, kellemes grafika, remek zene, és a lényeg: okosan felépített, egyszerűen kezelhető, de tudásában mély és komoly cím, mely a stílussal most ismerkedőket és a hardcore játékosokat egyaránt kielégítheti.

STRATÉGIA KRONOLÓGIA

A JÖVŐ - ELŐREJELZÉS

- Alexander — 2004/11 Ubisoft
- Armies of Exigo — 2004/11 Electronic Arts
- LOTR: Battle for Middle Earth — 2004/12 EA
- Creature Conflict: Clan Wars — 2005/02 Cenega
- The Settlers: Heritage of the Kings — 2005/03 Ubi Soft
- Earth 2160 — 2005/03 TBA
- Playboy: The Mansion — 2005/04 Buka
- Pacific Storm — 2005/04 Koch Media
- Heart of Empire: Rome — 2005/05 Take 2
- Close Combat: Red Phoenix — 2005/07 Take 2

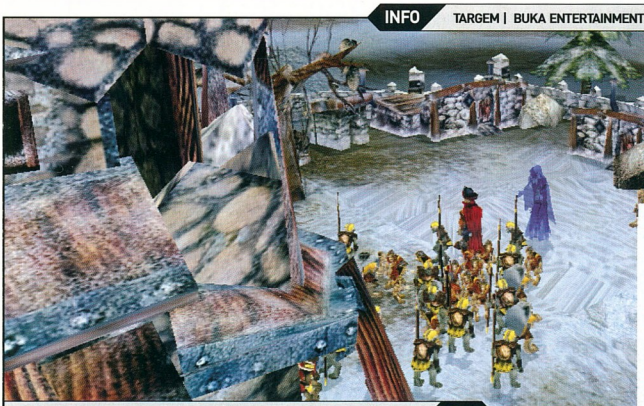
A JELEN - MEGJELENÉSEK

- Will of Steel — 2004/11 GMX Media
- Alexander the Great — 2004/11 Deep Silver
- Zoo Tycoon 2 — 2004/11 Microsoft
- Blitzkrieg: Rolling Thunder — 2004/11 CDV
- Superpower 2 — 2004/11 Dreamcatcher
- Rollercoaster Tycoon 3 — 2004/11 Atari
- Axis & Allies — 2004/11 Atari
- Nexus: Jupiter Incident — 2004/11 HD Interactive
- Medieval Lords — 2004/10 Digital Jesters
- Worms Forts Under Siege — 2004/10 SEGA

A MÚLT - TOPLISTA

1. Age of Mythology — Electronic Arts
2. C&C Generals — Electronic Arts
3. Sim City 4 — Vivendi
4. Warcraft III — Electronic Arts
5. Armies of Exigo — Electronic Arts
6. Rome: Total War — Activision
7. Warcraft III: Frozen Throne — Vivendi
8. Panzers — CDV
9. Soldiers: Heroes of WWII — Codemasters
10. Afrika Korps Vs. Desert Rats — Monte Cristo

INFO TARGEM | BUKA ENTERTAINMENT | WWW.BATTLE-MAGES.COM | 2004. IV. NEGYEDÉV



Meddig várunk még arra az igért óriásra mielőtt elindulnánk?

Na, pihenjünk le egy kicsit...

BATTLE MAGES: SIGN OF DARKNESS

Orkok, vérfarkasok, a káosz démonai, és az északi tartomány lakói, aki megszenvedik a gonosz uralmát, és ...

Alig telt el egy év, és már hegesztik a fiúk a Targem műhelyében a Battle Mages folytatását. Bár lehet, hogy inkább kiegészítésnek kellene nevezni, de végül is oly mindegy, a végeredmény a fontos. Sikerült hozzájutnunk a Buka jóvoltából egy, még fejlesztés alatt álló speciális verzióhoz, amely kimondottan abból a célból készült, hogy bemutassa és előrevetítse, milyen lesz, mi az, amin dolgoznak, na és persze egy kicsit már előre reklámozzák a Sign of Darkness cím alatt készülő epizódot. A történet természetesen ott folytatódik, ahol az előző rész véget ért, és éppúgy nincs semmi jelentősége a játékmenetben. A lényeg most is a harcon, a karakterek fejlődésén, és a végső és totális győzelem megszerzésén lesz.

Ebben a részben csupán négy különböző varázslót irányíthatunk: lesz egy, a varázstudományok egyetemén frissen végzett srác; egy ork sámán, akinek a legfőbb célja zendülés kirobbantása az emberek ellen; lesz egy Káosz-démon, aki hosszú ideje készül, hogy visszatérjen a saját világába; egy fiatal varázslónő, aki „csupán" a birodalmat szolgálja. Hogy melyik karakter kedves a szívednek, természetesen te döntheted el, és ebből az is következik, hogy minimum négyszer végigjátszható a négy új küldetés. Igen, csupán négy küldetés lesz ebben a részben, viszont ezek mindegyike jócskán feladja majd a leckét, és garantáltan nem fogjátok néhány óra alatt kivégezni egyikét sem. Na azért nagyon nem kell megrémülni, mert lesz egy rakás új egy- és többjátékos térkép is, amelyeken remekül lehet majd csiszolni az elmét, és gyarapítani a varázstudományok használatának képességét.

A négy különféle karakternek természetesen egymástól merőben eltérő jellemvonásai lesznek, és azt hiszem, egyértelmű, hogy a varázslataik is különbözni fognak egymástól. A négy küldetés gyakorlatilag egy összefüggő történet lesz, így a karakterek a megszerzett képességeiket továbbviszik az újabb pályákra, és újdonságként megjelenik, hogy a csapatokat is tovább lehet vinni, így nem kell mindig elölről kezdeni a fejlesztésüket. De hogy az újdonságoknál maradjunk, lesz néhány új faj is, és ezzel együtt néhány új egység, másfajta fegyverekkel felszerelve, mint az eddigiek, és új elemként jelenik meg a sötét mágia. Kicsit megváltoztatták az inventory-t is, mivel már nem csak fegyvereket és mágikus tárgyakat cipelhetnek a harcosaid magukkal, hanem csak úgy mellékesen bármit, ami az egyik városban eladó, máshol pedig vevők rá, amivel egy újabb pénzkereseti forráshoz juthatsz. Pontosan ugyan még nem tudni mi lesz az, de beígértek néhány új taktikai elemet a harcosok irányításában, és újfajta karakterfejlődési lehetőséget. Sajnos ebben a verzióban én még nem találkoztam ezekkel a fícsörökkel. A játékmenet és az irányítás lényegében semmit nem fog változni, csupán a képernyőt szabták át egy kicsit, ami csupán megkönnyíti a csapatok irányítását, és kicsivel több információ lesz jelen a monitoron.

Szurkolok a Targem csapatának, hogy ki tudják hozni a legjobbat magukból, és bízom benne, hogy valamivel többet nyújtanak mint az előző részben, így talán az eladási adatok is megnyerőbbek lesznek.

Clemi
clemi@pc.games.hu

„ÉRDEKES" BUG

Egy érdekes hibával találkoztam a játékban, amivel egy jó darabig nem tudtam mit kezdeni. Attól eltekintve, hogy minden induláskor egy kicsit más volt a kezdő képsor megjelenése, néhány perc játék után különösen egy gyorsabb mozdulatot követően egyszerűen csonttá fagyott a játék, de olyan szinten, hogy csak a reset gomb segített. Először az SP2-re gyanakodtam, de miután másik gépen ment amin szintén SP2 volt, a túl gyors processzorra kezdtem gyanakodni. Végül rájöttem a gondra. Miután a biosban letiltottam a Hyper-Threading funkciót, fagyás nélkül ment a játék. Ebből csupán az a tanulság, hogy nem biztos, hogy mindig a legújabb a legjobb, és addig amíg az új fejlesztések nem igazodnak a legújabb technológiához, addig nem feltétlenül kell rá beruházni, és kiadni súlyos tízezreket.

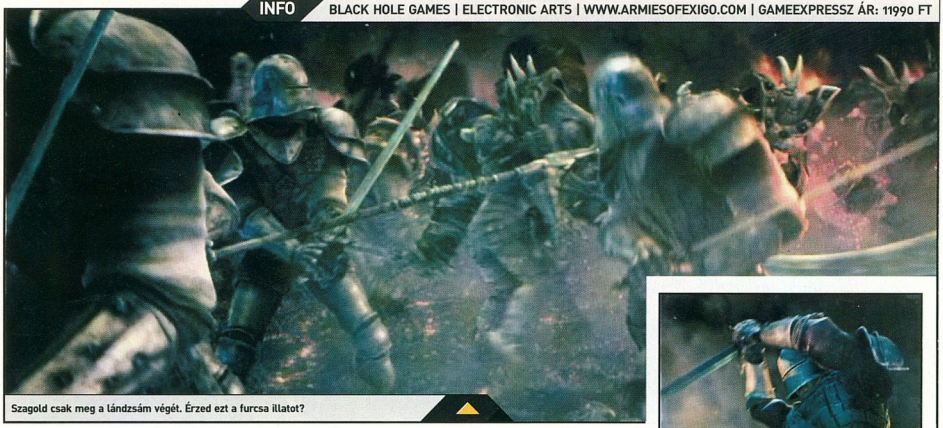
VÁRHATÓ MINIMUM CONFIG: P-III 1 GHz, 700 MB HDD, 512 MB RAM, GeoForce4 MX, DirectX 9.0b
MIBEN LESZ MÁS: Egy újabb példája a különböző műfajok keveredésének, ami nem biztos, hogy szerencsés választás.

DVD: Demo, Video, Háttér, Képmutató, Trainer, Patch

- Kis gépigény
- Könnyű irányíthatóság
- AI helyett scriptek

BÉTATESZT
80%

INFO BLACK HOLE GAMES | ELECTRONIC ARTS | WWW.ARMIESOFEXIGO.COM | GAMEEXPRESSZ ÁR: 11990 FT



Szagold csak meg a lándzsám végét. Érzed ezt a furcsa illatot?

Elegem van ebből a gordiuszi csomóból...

ARMIES OF EXIGO

Exigo seregei startra készek, már aranyon vannak!

Akik hűségesen olvassák a PC Games-t, azon belül is a stratégiai szekciót, azok már majdnem mindent tudnak az AoE-ről, hiszen legutóbbi számunkban már volt róla egy előzetes. Időközben eljutott hozzánk a játék teljes verziója, az alapján most már nincs kegyelem, mert értékelés következik.

Azok kedvéért, akik az előző részt (mármint az újságét) bűnös módon elmulasztották: az Exigo egy teljes egészében hazai fejlesztésű valós idejű stratégiai játék, amely fantasy környezetében játszódik. Aki valaha is játszott már ilyen jellegű játékkal, annak nem lesz újdonság sem a három játszható faj (emberek, vadak és idegenek), sem a kezelés, de még a játék története sem. A játék hűen követi a stílusra jellemző szabványokat, miközben azért persze megjelenik egy-két kezelésbeli újítás, melyek még kényelmesebbé teszik a csatározást. A program talán legnagyobb dobása a kétszintű játékmenet - azaz a csaták egy időben két térképen játszódnak (a föld felett és a föld alatt). Ezzel lényegében sikerült még pergősebbé és kaotikusabbá tenni a játékmenetet: ez utóbbit ezúttal tessék pozitív értelemben venni, ugyanis igencsak nagy meglepetések érhetnek bárkit, aki kicsit is elfelejtkezik arról, hogy a veszély alulról is érkezhet. Az persze kérdés, hogy a játékélmény ettől jobb lesz-e... Legalább is egyjátékos módban ez a kettős csatatér nem igazán jön ki, mivel a küldetések többségében a földalatti folyosórendszer csak megduplázza a bejárandó területet, amíg eljutunk az indulóhelytől a végállomásig. Persze a multi, az más... Apropó, feltétlenül megemlíteném az önálló single pályákat, mivel a játék fejlesztése közben kedves barátainknak volt ideje pár meglepő küldetést összerakni. Még egy sakkpartit is lenyomhatunk a játékban szereplő egységekkel, ami aztán már tényleg több, mint ami elvárható lenne - látszik, hogy a srácok szíve-lelke benne van a programban!

A preview kapcsán már méltattam a grafikusok munkáját - a játék alatt dobogó motor remekül teljesít, még gyengébb gépeken is (mint például az én jó öreg 1800-as Athlon XP-m a mellette dohogó Geforce 4 TI kártyával), ráadásul a látványvilág is igazán elbűvölő. Nekem kimondottan bejött a földalatti félhomályos, sejtelmes környezet, ahol csak néhány kristály szórja halovány fényét a sötétségbe, de a felszín növényvilága is átlagon felüli.

A lények animációja is korrekt, a nagy monszták lassan-megfontoltan mozognak, miközben szinte érződik, hogy hatalmas erővel bírnak, míg a fürgébb kreatúrák dinamikusan rohangálnak a játéktérben.

A hangeffektekkel sincsen semmi baj, minden a helyén van, ahogy az egy ilyen játéktól elvárható.

A játékban dolgozó mesterséges intelligenciára sem lehet panasz - kategóriájában megfelelő, és a más játékokban általában sok hajtépdelést okozó útkeresési problémák sem gyakoriak az Exigóban, legalábbis az biztos, hogy a tesztelés során nem volt különösebb problémám vele.

Mindezekkel együtt véleményem egyébként gyakorlatilag nem változott, ami nagyrészt annak köszönhető, hogy a preview-ra kapott verzió már igencsak megközelítette a boltokra kerülő végleges változat készültségi szintjét. Tehát a játék technikailag (grafika, hangok, AI, küldetések) nagyon jól megállja a helyét, de valahogy hiányzik belőle a „szükséges plusssz" (©), ami igazán naggyá tenné kategóriáján belül. Hiába van olyan jó - bizonyos területeken akár még jobb is - mint mondjuk a nagynevű Warcraft, nincs körülötte nagy felhajtás, emiatt tartok tőle, hogy el fog tűnni a lassacskán meginduló év végi nagy játékáradatban anélkül, hogy nagyot durranna. De most az egyszer azt kívánom, ne legyen igazam... ezért bátran buzdítok mindenkit, hogy nézze meg a játékot, mert megéri és mert - ahogy mondani szokták - azért mégiscsak a mi kutyánk kölyke.

SzabFer
szabfer@pc.games.hu

MINIMUM CONFIG: P4 2GHz, 512 MB RAM, 64 MB 3D videokártya
KELLEMETLEN KÉRDÉS: Nem lehetett volna jobban elrugaszkodni a műfaj sablonjaitól?

DVD: Demo, Video, Patch
Háttér, Képmutató, Trainer

LAN/INTERNET | WARCRAFT III - 94% LORDS OF EVERQUEST - 88%

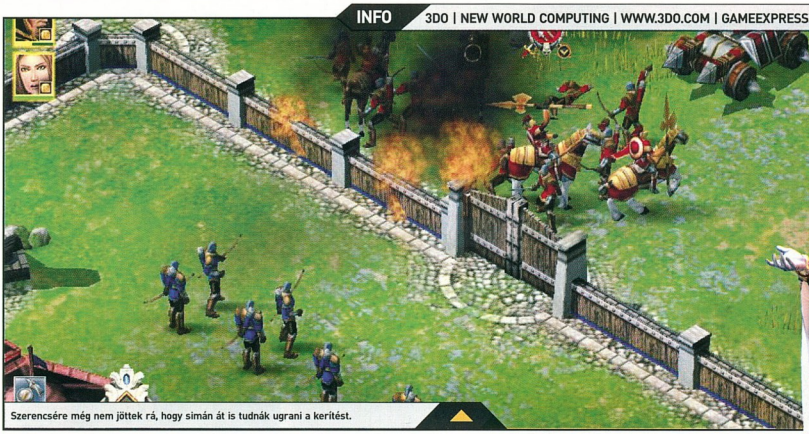
NEHÉZSÉGI SZINT: | REALIZMUS: | 16 ÓRA

- Jó megvalósítás
- Kellemes grafika
- Kétszintű harc
- Jól kidolgozott AI
- Kevés újdonság

MULTIPLAY 80

87 %

INFO 3DO | NEW WORLD COMPUTING | WWW.3DO.COM | GAMEEXPRESSZ ÁR: NEM ISMERT



Szerencsére még nem jöttek rá, hogy simán át is tudnák ugrani a kerítést.

KOHAN 2 - KINGS OF WAR

Itt a Kohan, itt van újra.

Ha a játék nevében lévő kettes szám nem lenne, valószínűleg többen lennének azok, akik egy teljesen új játéknak gondolnák a Kohant mintsem azok, akik visszatérő ismerősként üdvözölnék azt. Ennek oka valószínűleg a marketing hiányában keresendő, ugyanis az első rész nem kapott túlságosan nagy hirverést. No de sebaj, ha valaki netán elmulasztotta az előző részt, itt a lehetőség a pótlásra!

A játék tálalásában nincs semmi különös - vannak a jók és a gonoszok, akik bőszen püfölik egymást a küldetéseken. Mindkét oldalon vannak hősök akik erősebbek az átlag harcosoknál, folyamatosan gyűjtögetik az XP-t, és alkalmanként szintet lépnek. Bár halhatatlanok, nem elpusztíthatatlanok: ha legyűrik őket, akkor automatikusan feltámadnak, igaz, büntetésként elvesztik összes eddigi tapasztalatukat. Seregünk - és itt jön a játék egyik különlegessége - kis osztagokból áll, azaz nem egyes embereket irányítunk, hanem maximum 9 fős csapatokat. Minden csapatban lehet 4 frontember, 2 oldalvéd és 2 hátul tevékenykedő kisegítő tag, plusz még a csapat vezetője, aki jó esetben nemcsak egy sima kapitány, hanem egy igazi hős. Bár a játékban vannak előre „konfigurált" csapatok, mi magunk is összeállíthatunk tetszőleges osztagokat a rendelkezésre álló katonákból. Van itt minden, jó fantasyhoz illően: ütőemberből van egy rakás (milicista, kardos, dárdás stb), de akadnak íjászok, lovasok, varázslók, sámánok és papok is. A rendelkezésre álló egységek számát megtöbbszörözi, hogy a játékban 6 faj van, akik nemcsak felfogadható katonáikban, hanem gazdasági jellemzőikben is eltérnek egymástól.

Miután egy csapatot megvásároltunk, lassan megkezdődik a kiképzés. A harc a szokásos módon zajlik, csak annyi a különbség, hogy a csapaton belül embereink automatikusan teszik a dolgukat - többékevésbé helyesen (a harcosok püfölik a célt, a varázslók lövik az ellent, a papok meg gyógyítják a sérülteket). A játékban egyébként 3 féle formáció is van, bár ezek nem sok vizet zavarnak. Érdemes viszont szót ejteni az utánpótlásról: a városok és erődök közvetlen környéke ugyanis regeneráló zónaként funkcionál, azaz az itt tartózkodó csapatok ingyen és bérmentve gyógyulnak, sőt, az elesett csapattagok is pótlásra kerülnek. A játék másik jó ötlete a nyersanyag kitermelésében keresendő. A Kohanban ugyanis nincsenek favágó parasztok vagy fémbányász törpék, azaz nem kell dolgozókkal bíbelődnünk. A 4 féle alapanyag (fa, kő, vas, mana kristály) automatikusan termelődik az uralmunk alatt lévő városokban, melyeket folyamatosan fejlesztve egyre nagyobb bevételre tehetünk szert. Nem is igazán a nyersanyagok begyűjtésén van a hangsúly, hanem azon, hogy mekkora az uralmunk alatt lévő városok (és bányák) kapacitása - ugyanis elsősorban meglévő csapataink fenntartása igényli a nyersanyagokat. Egyedül az arany az, amelyből szép kis summának kell a kincstárban pihenni, mivel ebből fedezzük csapataink kiképzését, a városok és a bennük levő épületek bővítését és nem utolsósorban a bennük megismerhető találmányok kifejlesztését. Technológiák pedig vannak szépszámmal, a már jól bevált „erősebb kard, erősebb pajzs, messzebbre repülő nyílvessző" szisztéma szerint. Jó dolog a játékban, hogy minden statisztika (katonák tulajdonságai) hozzáférhető, így könnyen el tudjuk dönteni mi hasznos és mi nem. Remélhetőleg ebből a rövid bemutatóból is látható, hogy érdemes egy esélyt adni a játéknak. Tálalását tekintve megfelel a kor elvárásainak, a taktikai és gazdasági részei pedig elütnek az átlag RTS-től, így ha meguntad a sok klónjátékot, akkor próbáld ki a Kohant!

SzabFer
szabfer@pc.games.hu

KOHAN II: Kings of War NYEREMÉNYJÁTÉK

A CNG Kft. három darab eredeti Kohan II: Kings of War játékot sorsol ki azok között, akik helyesen válaszolnak alábbi kérdéseinkre:

Maximum hány főből állhat egy csapat?

Hányféle faj van a programban?

Milyen alapanyagok termelődnek a játék során?

A megfejtéseket a 130. oldalon található nyereményszelvénnyel együtt december 15-ig az alábbi címre várjuk:

PC.GAMES - Kohan II: Kings of War játék
1325. Bp. Pf.: 315.

MINIMUM CONFIG: P4 2GHz, 512MB RAM, 64 MB Geforce 4TI vagy erősebb kártya
KELLEMETLEN KÉRDÉS: Nem lehetett volna a „kergetőzést" valahogy kikúszöbölni a játékból?

DVD: Demo, Video, Patch
Háttér, Képmutató, Trainer

LAN/INTERNET | KOHAN - 80% SPELLFORCE: THE ORDER OF DAWN - 82%

NEHÉZSÉGI SZINT: | REALIZMUS: | 14 ÓRA

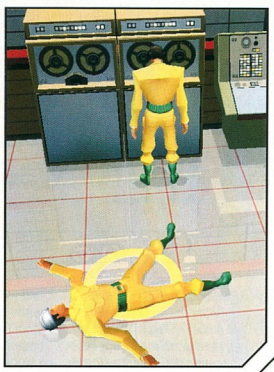
+ Kiforrott rendszer
+ Egyedi ötletek
+ Jó tálalás
− Tápolós utánpótlás
− Védekezni könnyebb

MULTIPLAYER 80%

85%

INFO ELIXIR STUDIOS | VIVENDI | WWW.HOWEVILAREYOU.COM | GAMEEXPRESSZ ÁR: NEM ISMERT

Vigyázz ne szólj be neki még véletlenül sem, mert nagyon rossz napja van...



Hogy is van BASIC-ben az újraélesztés? POKE 65452,255?

EVIL GENIUS

Kend el James Bond száját és legyél a világ ura!

Amikor a 14 éves Demis Hassabis besétált a Theme Park játéktételével a példaképe Peter Molyneux irodájába, és ketten 3 milliós világsikert alkottak az ideából, a fiatalember sorsa megpecsételődött. Jó pár évet kellett várni, hogy saját csapatával, az Elixir stúdióval elkészítse első játékát, a tavaly megjelent Republic-ot, és akkor az öt éves hype, mint oly sokszor és azóta is, ismét visszaütött. A most elkészült Evil Genius körül nem volt ekkora cirkusz, és viszonylag hamar piacra is került, ám sajnos mégis párhuzamba állítható az előző címmel: zseniális ötlet, látványos kivitelezés, jó kódolás, ám bosszantó játéktervezési hibák és átgondolatlanságok, amelyek a játékost vagy tétlenségre, vagy fejetlen kapkodásra késztetik, melynek vége az idő előtti búcsú - pedig kár abbahagyni. Sőt. De haladjunk sorjában.

Az EG a Molyneux-féle Dungen Keeper szellemi öröke, az X-COM játékmechanizmusával, az Austin Powers-filmek és az ebből leszármaztatható No One Lives Forever köntösében, megfűszerezve a már Hassabis-védjegynek számító Risk-féle táblajáték-réteggel. A lényeg: kiépíteni egy bűnbandát egy főgonosz vezetésével, a világot uralmad alá hajtani egy rettentő gépezet megépítése után, és mindenkit, aki ez ellen tenni akar, lelőni, felnégyelni, megsütni, ledarálni - nagyjából ebben a sorrendben...

A játék alapja a bázisépítés és mikromenedzselés - egy hegy gyomrába kell robbantani a különféle helyiségeket, ezeket berendezni, majd nekiállni munkást termelni, fejleszteni, és így tovább. Az első probléma itt jön be. Elég nehézkes a termek megépítése és berendezése - maga a tervezés, csakúgy, mint a játék kezelése egyszerű és frappáns, ám a folyamat körülményes és lassú, főleg, ha kevés embered van. Ezt pár nehezen érthető megoldás tovább keseríti, például nem értettem, hogy ha kifejlesztek egy jobb cuccot, a régit miért nem lehet simán felturbózni, miért kell kidobni (semmit nem lehet eladni, az egyetlen módszer a kuka!), és a helyébe megvenni az újat. Ezen nehézségek miatt tömény telen mennyiségű pénzre van szükséged, és ez a másik baj.

A második réteg, mint említettem, egy táblajáték. A Világuralmi Térkép egy másik képernyőn terül el, rajta eltérő színekkel jelölve az öt nagyhatalom területeim. Itt kell különféle akciókat végrehajtani: lopás, felderítés, illetve bizonyos feladatok végrehajtása. A dolog

AZ ELSŐ FOLT

Nem könnyű egy játékfejlesztő élete... A Republic egyik nagy hiányossága volt az oktatópálya és a játékost segítő mankók teljes hiánya. Az Elixir tanult hibájából, így most kapunk egy jó tutoriált, és egy zavarba ejtően gazdag enciklopédiát a játék minden eleméről, több esetben videobejátszással kiegészítve. Ám ezzel is van egy baj: nem tartalmaz tippeket. Hiába írja le fél oldalon egy tárgy funkcióját, sok esetben csak homályos talányokat kapunk a használatról. Még rosszabb, hogy néhány küldetés leírása sem egyértelmű. Ez utóbbi fel is tűnt kiadónak, készítőnek egyaránt, és máris bejelentették: az első patch hamarosan megjelenik, mely lecseréli a missziók szövegét egy világosabb, érthetőbb verzióra, és a hivatalos weboldalon is közzéteszik ezeket. Ezek után csak annyit tudok mondani: alig várom az Elixir 3. játékát. Ez a két első fecske szerintem ráterelte őket a helyes útra...

A JÖVŐ

Demis Hassabis egy friss interjúban megerősítette: javában dolgoznak pár kiegészítő anyagon, ezek egyike többjátékos üzemmóddal vértezi majd fel a játékot, melyben gonoszunkkal egy másik gonosz vagy épp a jók ellen vehetjük fel a harcot. Hajrá!

AGYTIPP

Bár erről semmit nem szól a játék (ezért is írom le): nem kell feltétlenül megölni a szigetre tévedő ellenséget! Ha ugyanis a nyomozók (Investigator) üres kézzel távoznak, a „Heat" értéke csökken (hiszen odahaza elmondják, hogy semmit nem találtak). Erre két módszer van: magasabb szinten ki tudsz fejleszteni álcázott berendezést (például irattartónak látszó fegyverszekrény) - a módszer hátránya, hogy ez esetben, ha a plusz tárgyra nincs helyed, ki kell dobni a régit és megvenni az ötször annyiba kerülő újat. A másik, hogy a figurákon agymosást hajtasz végre, ezt úgy tudod elérni, hogy megjelölöd őket a „Weaken" cetlivel (zizzent fejl, és ha van megfelelő szociális munkásod, az végrehajtja az akciót. Nem mondom, ez utóbbi elég babra dolog (hogy hiányzott nekem a játékból a „Pause" gomb!), de a siker egyik kulcsa, főleg magasabb nehézségi szinten. További tippekért melegen ajánlom a CD Games következő számát...

úgy néz ki, hogy kijelölsz egy területet, az elérhető embereidet tartalmazó gyűjtőből kiválasztasz pár figurát (pl. 2 munkás, 1 tudós), bejelölöd a végrehajtandó melót, ekkor kis idő múlva (ami 1-2 perc is lehet!) egy helikopter ledobja a csapatot, és megy a móka. Az elorzott összeg nagysága attól függ, mennyi embered van az adott területen, és ennek mennyi a szorzója, ám mindezeket csak akkor tudod biztosan, ha van elég számítógéped (és kezelőd), mely feldolgozza a beérkező adatokat. Időnként felbukkannak a rendfenntartó erők figurái is, ilyenkor le kell csapni az „elbújás" akcióra, különben elveszíted embereidet. Ez szinte tuti, ugyanis ha épp bázist építesz, az ellenség felbukkanására csak a bal alsó sarokban a földgömb villogása figyelmeztet, mire odaérsz (ha észreveszed egyáltalán), lőttek a teamnek. Új melóst képezni egy „játékfigura-gyártó gépben" lehet - ha nincs pénzed, percenként egy ember születik, ha van, 1000 dolláronként 20mp-et faraghatsz ezen. Szakember esetében még az is feltétel, hogy legyen a bázison egy megfelelő tréningeszköz, és hozzá egy másik ugyanolyan szaki, aki átképzi az újoncot. Ilyen mesterembereket a világból szedhetsz össze, ezekhez csakúgy, mint új bérgyilkosok felfogadásához, extra szajré lopásához, diverzáns akciókhoz a térképen minijáték tartozik. Ebben meg van szabva, milyen és mennyi emberre van szükség a küldetéshez, mekkora a rizikó, és mennyi a kivitelezési idő. Illik ezt túlbiztosítani - ha 5 munkás, 2 technikus, 3 őr az alapcsapat, mindegyikre érdemes még párat dobni, főleg, ha nagyon kockázatos a buli. (Ha egy szakembert elkapsz, a bázison meg kell kínozni, ha ez sikeres, a „hóhér" átalakul a szakivá.)

Minden akció a világban azt jelenti, hogy felhívod magadra az adott területet ellenőrző hatalom figyelmét - ezt a játék „Heat"-pontokban számolja. Ez minél magasabb, annál több ügynök és katona érkezik a bázisodat rejtő szigetre. Ez a harmadik probléma. Akárhogy is véded búvóhelyed, előbb-utóbb bejutnak oda a szabotőrök, kémek és tolvajok, és elkezdenek dúlni, lopni, fotózgatni. Sajnos ebben semmi nem gátolja meg őket, embereid (akiket közvetlenül nem irányíthatsz) ugyanis három esetben vesznek csak tudomást a bázisban őrjöngő ellenségről:

- ha ezeket megjelölöd egy célkereszttel (öld meg), vagy bilinccsel (ejtsd foglyul) - ehhez rá kell klikkelni a figurára, majd a megfelelő ikonra, már ha sikerül rohanásában elkapni és a tömegből kimazsolázni őt;
- ha az illető lövöldözni kezd (ritka);
- ha megnyomod a vörös riadó gombját, ekkor a közeli embereid csépelni kezdik a betolakodót, a többiek fegyvert vételezni sietnek (épp ezért célszerű folyamatosan a sárga alarmot fenntartani, ekkor mindenki puskával-pisztollyal flangál, már ha van elég arzenál a vackodban - ennek feltétele, hogy ne őrülj bele a folyamatos, szaggatott tutulásba).

Bár vannak csapdák is, ám ezek az esetek jó részében saját alattvalóidat is lepucolják, úgyhogy óvatosan kell bánni velük. Mindez azt jelenti, hogy folyamatosan ember- és pénzhiányban fogsz szenvedni, ami előbb-utóbb kilátástalan kapkodáshoz vezet. És akkor még nem is említettem a szigetre tévedő turistákat, akik szintén bebóklászhatnak hozzád, és sikítva rohangálnak a folyosókon és odakint, felhívva a figyelmet tevékenységedre. Nekik elméletileg lehet hotel építeni, úgy 1-2 millió elég is erre, ám aki ezt eléri, annak külön gratulálok.

A fentiekkel egyébként csak a felszínt karcolgattam, a játék ennél jóval bonyolultabb. Vannak például bérgyilkosaid is, akik speciális emberkék és terelgetheted is őket, sőt van két különleges tulajdonságuk is, melyeket XP-gyűjtéssel szerezhetsz meg. Ők jó katonák, ám vannak szuperügynökök, akik még jobbak... de ebbe most ne menjük bele. A főgonoszod szintén irányítható, ám sok funkciója nincs, mint ahogy az se sokat számít, kit választasz a játék elején felkínált három karakterből - a feladatok ugyanazok. Ja, majd elfejtettem a habot a tortára: van ám munkásaidnak ötféle attribútuma is, melyeket figyelni illik és ápolni kell, ötféle szobában, pártucatnyi tárgy segítségével, különben elájulnak, meghalnak, dezertálnak és világvége.

A körítésről viszont rosszat nem igen mondhatok, egyszerűen szuper! Karikírozott, sztereotip, a stílushoz illő grafika, fantasztikus animációval, nagyszerű hangokkal, zenével, ínyenceknek való humorral, mondom, tiszta Austin+NOLF. Ezzel semmi baj nem lenne, sajnos én is sokszor belemerültem a részletekbe, eközben elfogyott a pénzem és emberem. Emiatt mindenképp érdemes megnézni az EG-t, ám külön szólok, hogy nagy bázisnál, száz fős siserahaddal erős gépben tessék gondolkodni, soksok memóriával...

Zárásul csak magamat tudom ismételni: épp úgy, mint a Republic esetében a játék magán viseli egy kivételes tehetségű játéktervező keze nyomát és egészen kiváló csapata tehetségét. Nagyon jó játék az EG, de sokakat el fog riasztani. Vagy túl bonyolultnak találják, vagy beleunnak, aki viszont ezeken túl tud lendülni, garantáltan jól szórakozik majd. De az a lendület nagy kell, hogy legyen...

}{redenc
kredenc@pc.games.hu

MINIMUM CONFIG: 1,5 GHz CPU, 256 MB RAM, 64 MB VGA (DX 9), 1,5 GB HDD
KELLEMETLEN KÉRDÉS: Nem lehetett volna az egészet még jobban átgondolni?

DVD: Demo, Video, Patch
Háttér, Képmutató, Trainer

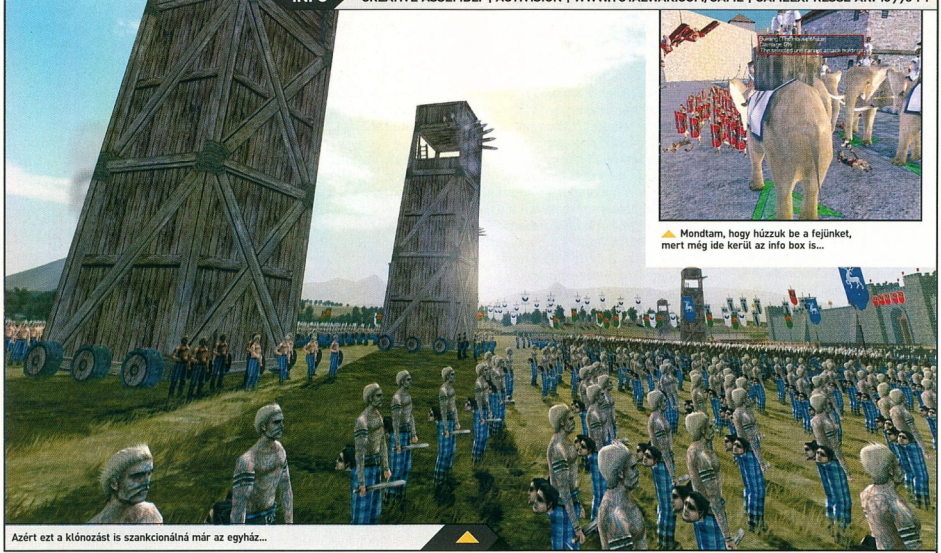
LAN/INTERNET | DUNGEON KEEPER 1-2 - 91% | X-COM - 94%

NEHÉZSÉGI SZINT: | REALIZMUS: | 40 ÓRA

- + Animáció, grafika
- + Jó hangok, zene
- + Remek alapkoncepció
- − Hiányzó tippek
- − Játéktervezési bakik

78%

INFO CREATIVE ASSEMBLY | ACTIVISION | WWW.TOTALWAR.COM/GAME | GAMEEXPRESSZ ÁR: 10990 FT



Azért ezt a klónozást is szankcionálná már az egyház...

Mondtam, hogy húzzuk be a fejünket, mert még ide kerül az info box is...

ROME: TOTAL WAR

Az istenek nevében Rómáért - előre!

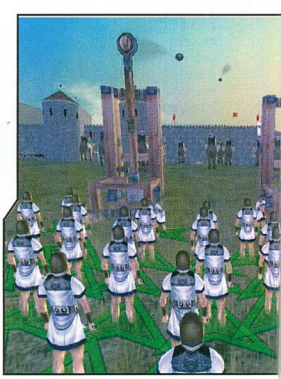
Annak idején a Shogun: Total war nagyot ütött, mivel jól elegyítette a térképeken játszódó körökre osztott stratégiai játékok bonyolultságát a valós idejű stratégiák pergő játékmenetével, ráadásul egy igencsak mostohagyerekként kezelt nemzet - a japánok - múltjába kalauzolta el a játékosokat. A folytatás - Medieval: Total War - már egy populárisabb időszakban és helyszínen zajlott, nevezetesen a középkorban, Európa véráztatta földjén vezethettünk nemzeteket a birodalommá válás rögös útján. A sorozat harmadik részében nem nehéz kitalálni, hogy időben még egy nagy lépést teszünk vissza, hiszen feladatunk nem kisebb, mint a bölcsőben ringatózó Róma felvirágoztatása a kor leghatalmasabb birodalmává - vagy éppen ellenkezőleg, egy barbár nemzetet vezetve a nagyképű rómaiak elagyabugyálása.

NEM CSAK RÓMA!

A játék nevével ellentétben nemcsak Rómával, hanem egy rakat más nemzettel is játszhatunk, ám ennek van egy kis trükkje. Alapból ugyanis csak három római családdal (akik között elsősorban az induló célkitűzéseknél és feladatoknál van eltérés) indíthatunk kampányt, ám ha egy játék során valamely nép megsemmisül, akkor az elérhetővé válik számunkra. Így nyolc további nemzetet irányítva is játszhatunk, akik már igencsak eltérnek egymástól, nemcsak a toborozható egységek hanem a nehézség tekintetében is. Persze létezik már „cheat" a játékhoz, amellyel könnyedén unlockolhatjuk az összes nemzetet, de azt hiszem, ennek használata felesleges, mert ha rákapunk a játékra, úgyis végigvisszük az összes nemzettel ... !

Aki játszott az elődökkel, annak a játékmenet nem lesz újdonság. Európa, a Közel-Kelet és Észak-Afrika provinciákra osztott térképén hozhatjuk meg stratégiai döntéseinket, fejlesztgethetjük városainkat, mozgathatjuk seregeinket és intézhetjük a birodalomépítéssel járó összes többi ügyes-bajos dolgot.
A játék bonyolultsága ezen a téren már lassan-lassan megközelíti a nagynevű Civilization sorozat harmadik részét (például a városmenedzselés már-már kísértetiesen hasonlít), hiszen ténylegesen nagyon sokféle dologra kell ügyelnünk a játékban, ami természetesen azt is jelenti, hogy sokféle stratégia vezet a győzelem felé. Bár a játék valós történelmi korszakot dolgoz fel - és egyes nevezetes ókori események szerepelnek is benne - alapvetően teljesen kötetlen a játékmenete, tehát nincs olyan, hogy például a karthágióak automatikusan megtámadnak ie 264.-ben csak azért, mert az 1. pun háború a valóságban akkor tört ki. Ez mindenképpen hasznos dolog, hiszen ellenkező esetben igencsak lineáris lett volna a játék, így viszont ha bejön a játék (és ez szinte biztos) akkor az újrajátszás során folyton új és új szituációba kerülünk, ráadásul ténylegesen érezhetjük, hogy a történelem alakítása a mi kezünkben van.

Mind a kezelés, mind a grafika szempontjából a stratégiai térkép teljesen megújult az előző részekhez képest. Kinézetre egy teljesen 3 dimenziós, zoomolható köntöst kapott, amely főként azért érdekes, mert egy-egy provincián lévő apró objektumok (bányák, természeti kincsek, kikötő) jól jellemzik a terület gazdasági értékét, sőt, az utakon és tengeri útvonalakon haladó karavánok és hajók még a játékban igen fontos bevételt biztosító kereskedelemről is jó tájékoztatást adnak.
Az évszakok változása - amely nemcsak dekoráció, hanem taktikai hatása is van - is jól nyomon követhető a térképen. Mégis, a legfontosabb változás, hogy az előző rész Rizikóhoz hasonló „sakkozós" seregmozgatása helyett itt csapatainkat, kémeiket

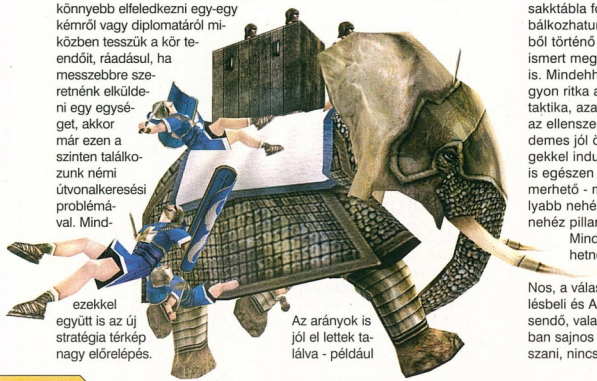


KEZDŐKNEK

- Kezdésként feltétlenül nézzük meg a gyakorló kampányt, aztán pár kör után irány az igazi hadjárat, ugyanis menteni csak ott lehet.
- Először induljunk a Julii családdal - a gallok és németek nem túlságosan erősek szemben a másik két család ellenfeleivel.
- A szenátus küldetéseit ha csak lehet, hajtsuk végre, különben idővel csúnyán keresztbe tesznek nekünk.
- Fordítsunk nagy hangsúlyt a jól képzett hadvezérekre. Minél több csillagja van egy vezetőnek, annál jobban harcolnak az alatta szolgáló katonák is, no meg ő is.
- Ne hanyagoljuk el a diplomatákat. Nemcsak szövetségeket köthetünk, de akár megvesztegethetünk ellenséges seregeket és családtagokat is.
- Használjuk intenzíven a kémeket és orgyilkosokat. Könnyebb egy csata, ha előtte likvidáljuk az ellenséges sereg vezérét, a kém pedig akár kaput nyithat a legjobban védett vár ostrománál is.
- A legfőbb bevételi forrás a tengeri kereskedelem, ezért elsősorban a tengerparti városok elfoglalására utazzunk és építsünk kikötőt, valamint nagy flottát.
- Nem kell mindenhol a legmagasabb szintű laktanyákat felépíteni. Specializáljuk városainkat egy-egy haderőnemre (gyalogság/lovasság/íjászok) és onnan küldjük szerteszét a friss utánpótlást.

Természetesen előbb-utóbb (inkább előbb, mert hát ez mégiscsak egy ilyen játék) eljön az idő, amikor az egyik nép hadat üzen a másiknak, és a seregek összecsapnak a csatatéren. Ekkor, a játék egy másik módba kapcsol, nevezetesen a taktikai harcra. Az első újdonság, hogy a csatának helyet adó terep gyakorlatilag a taktikai térkép kinagyított változata, azaz például, ha a térképen az ütközet helyén egy folyó van, akkor az meglesz a csatában is, ha hegyes-völgyes területen indul a harc, akkor ennek megfelelően alakul a csatatér domborzata is. Ennek egyik előnye, hogy gyakorlatilag sosem lesz két azonos helyszín a csaták során, ám még fontosabb, hogy ez komoly stratégiai lehetőségeket is rejt, hiszen a nagytérképen már igyekezhetünk úgy manőverezni seregünkkel, hogy az elkövetkező csata egy nekünk kedvező szintéren induljon meg. Például ha sok lovasunk van, akkor igyekezhetünk sík terepen kierőszakolni az ütközetet, míg védekezéskor mondjuk célszerű egy folyó hídjánál bevárni az ellent.

A következő nagy újítás a taktikai harcban a grafika - az eddigi részekben, nyilván a hardverek korlátozott képességei miatt, a csatában résztvevő katonák 2 dimenziós „bábok" voltak, függetlenül attól, hogy a csatatér maga már 3D-ben csillogott. Bár a lehetőségekhez képest így is nagyon jó volt játszani, most már minden teljesen 3D, az utolsó harcosig. A katonák animációja közelít a tökéleteshez: a meneteló légiók vagy falanxok katonái egyszerre lépnek, ám ha rohamra kerül a sor, akkor a valósághoz hűen megbomlik az összhang, ráadásul a csatákban mindenki „összevissza" mozog, azaz amikor a gyakás megy, akkor nem egyszerre szúr az 1000 harcos, hanem egészen életszerűen kaotikus a bunyó.



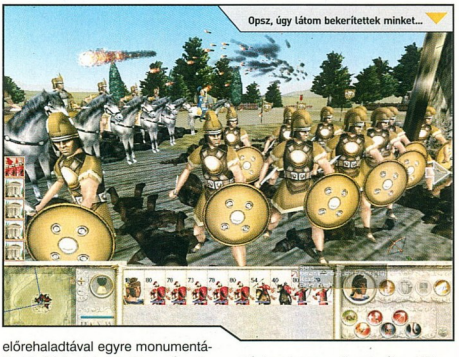
Az arányok is jól el lettek találva - például ezekkel együtt is az új stratégia térkép nagy előrelépés.

egy várostromnál, a hatalmas kőfal tövében szinte elvesznek a katonák, de a harci elefántok is impozánsan tornyosulnak a légiósok fölé.

A grafikai motor nagyon jól teljesít, még viszonylag gyenge gépeken (megfelelő beállításokkal persze) is élvezhetőek a csaták, de ha a játék előrehaladtával egyre monumentálisabb ütközeteket kell levezényelnünk, akkor lehetőség van a kirajzolt emberek számának arányos csökkentésére, hogy ne képregénnyel játsszunk. Ennek egyébként a tényleges játékra nincs hatása, csak a videókártya munkáját könnyítjük meg vele. A grafika mellett a hangokra se lehet panasz, minden a helyén van, kezdve a csata elején elhangzó hadvezéri szónoklatoktól a becsapódó katapultlövedékek csontrepesztő dübörgésig.

Mindezek mellett a belső tartalommal is elégedettek lehetünk. A csatákban igenis szükség van a taktikázásra, a szemtől szembe harc egyszerűen nem kifizetődő. Helyette viszont kipróbálhatjuk a ténylegesen is alkalmazott római sakktábla formációt, esetleg próbálkozhatunk átkarolással, erdőből történő rajtaütéssel, vagy a jól ismert megfutamodás imitációval is. Mindehhez hozzájön, hogy nagyon ritka az übertáp egység és taktika, azaz mindennek megvan az ellenszere, így a csatákba érdemes jól összekomponált seregekkel indulni. A gépi intelligencia is egészen jó, bár azért idővel kiismerhető - mindenesetre komolyabb nehézségi fokon azért okoz nehéz pillanatokat.

Mindezek után bárki kérdezhetné, miért nem adtam 100%-ot a játéknak? Nos, a válasz néhány apróbb kezelésbeli és AI hiányosságban keresendő, valamint abban, hogy multiban sajnos csak csatákat lehet játszani, nincs lehetőség például arra, hogy birodalmakat vezessünk egymás ellen (ami viszont bizonyos fokig érthető, mert a játék hihetetlenül sok időt igényel). Ezen problémák azonban szinte semmit nem vonnak le a játék értékéből, így a Rome: Total War-t minden stratégának a lehető legjobb szívvel ajánlom becses figyelmébe. Kötelező darab!



SzabFer
szabfer@pc.games.hu

ROME: Total War NYEREMÉNYJÁTÉK

Az Automex Kft. három darab Rome: Total War ajándékcsomagot sorsol ki azok között, akik helyesen válaszolnak alábbi kérdéseinkre:

Sorold fel a sorozat előző részeit!
Milyen helyszíneken kell helytállnunk?
Hány családdal indulhatunk a játék kezdetén?

A megfejtéseket a 130. oldalon található nyereményszelvénnyel együtt december 15-ig az alábbi címre várjuk:

PC.GAMES - Rome: Total War játék
1325. Bp. Pf.: 315.

MINIMUM CONFIG: PIII 1 GHz, 256MB RAM, 64MB 3D kártya
KELLEMETLEN KÉRDÉS: Miért nem lehet multiban teljes játékot játszani?

DVD: Demo, Video, Patch
Háttér, Képmutató, Trainer

LAN/INTERNET | SHOGUN - 92% MEDIEVAL TOTAL WAR - 94%

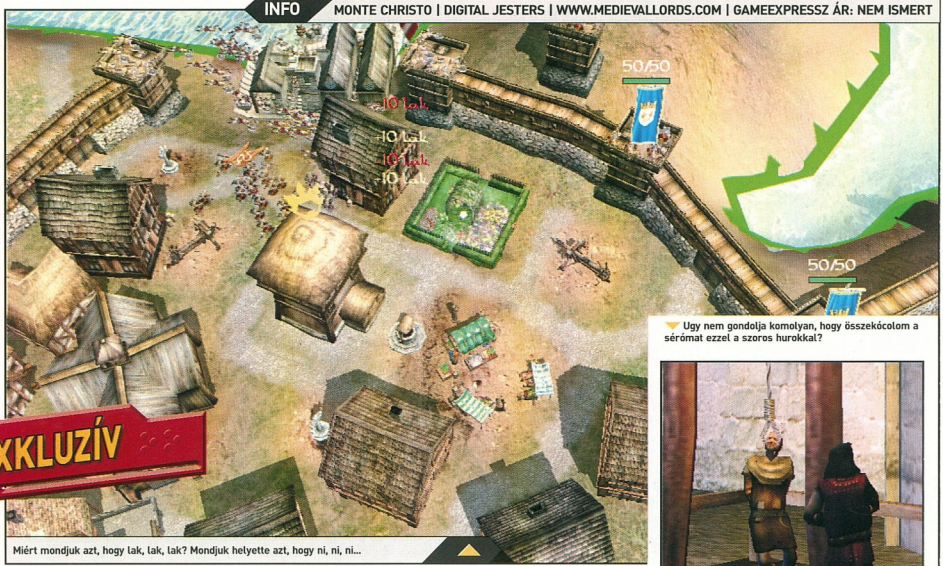
NEHÉZSÉGI SZINT: | **REALIZMUS:** | **20** ÓRA

- Ütős grafika és hangok
- Kis hardverigény
- Taktikai és stratégiai rész
- Tuti hangulat
- AI kisebb baklövései

96%

MULTIPLAYER **80%**

INFO MONTE CHRISTO | DIGITAL JESTERS | WWW.MEDIEVALLORDS.COM | GAMEEXPRESSZ ÁR: NEM ISMERT



EXKLUZÍV

Miért mondjuk azt, hogy lak, lak, lak? Mondjuk helyette azt, hogy ni, ni, ni...

Ugy nem gondolja komolyan, hogy összekócolom a sérómat ezzel a szoros hurokkal?

MEDIEVAL LORDS

Építs, védekezz, terjeszkedj, örülj...

Volt egy áldott időszak a '90-es évek közepén-végén, amikor a magamfajta, „bibelődős" játékosok olyan címekkel üthették agyon az időt, mint például a Sierra-Impressions nevével fémjelzett, a SimCity alapkoncepciójára épített történelmi város- és birodalomépítő gazdasági stratégiák: a Ceasar-sorozat, a Pharaoh, vagy épp a Zeus. Ez a stílus sajnos nagyjából ugyanarra a sorsra jutott, mint a kalandjátékok: a 3D által elvakított piac a látványos akciók, csépelős CRPG-őszvérek és harcolós stratégiák felé fordult és sorsára hagyta őket. Hála az égnek, mostanában sokunk örömére a kalandcímek kezdik visszanyerni régi rangjukat, és talán az építkezős-menedzselős játékok is feltámadhatnak. Az egyik első fecske mindenesetre megérkezett, és nem is teljesít rosszul.

Mint a neve is mutatja, a Medieval Lords a középkorba (történelmileg a háttér kissé zavaros, hisz vikingek garázdálkodnak - 9. század -, de az épületek és a haditechnika már az érett feudalizmus utáni korszak, a késő reneszánsz - 16. század - jegyeit mutatja) repíti vissza a játékost, ahol hűbérurak birtokában lévő települések termelték a javakat gazdájuk és annak gazdája számára, miközben hol őket támadta valami fosztogatni óhajtó banda vagy új területekre vágyó nagyúr, vagy viszont. A játék három alapelvéről árulkodik az alcím: építs, védekezz, terjeszkedj.

Az ML nagyon gondosan felépített oktatópályával indul, melyben szakaszokban tanulhatjuk meg a dolog csínját-bínját. Szükség is lesz erre, mert bár az ML jól felépített, mélységei miatt még a hardcore arcok is megizzadhatnak magasabb nehézségi szinten - az én első éles bevetésem normál módban egy teljes vasárnapot felemésztett... Szerencsére nemcsak háromféle fokozat van, hanem egyénileg beállítható is, ahol a játék minden elemét végtelen aprólékossággal hangolhatjuk saját kedvünkre.

Maga az irányítás és a kezelés egyszerű. A 3D teljes szabadságát élvezhetjük, azaz van szabad elforgatás, zoom; utóbbiból a hagyományos izometrikus nézetből egy gombnyomásra átléphetünk belsőbe, ahol mint egy istenség szálldoshatunk városunk utcái felett, egészen közelről szemlélve teremtő tevékenységünk eredményeit. Az építés a képernyő szélén lévő ikonsorból pár kattintással elvégezhető; az objektumok elhelyezkedését nem állíthatjuk be, arról a szimuláció maga gondoskodik, mint ahogy az épület bekötéséről a meglévő úthálózatba is, így pikkpakk felépíthetünk egy fél várost. A megfelelő helyek kiválasztásában egy rendkívül sok opciót kínáló rétegrendszer segít, egy kukoricaföld létesítésénél pl. megnézhetjük, hol

FÁK 3D-BEN

A játékban hamar feltűnik az emberfiának a szinte élő környezet, különösen a fák tűnnek kézzel foghatóan valódinak. Nos, erről egy külön programcsomag gondoskodik, az Interactive Data Visualization (IDV) csapat SpeedTreeRT modulja, mely elég izmosnak mondható: egy GeFX 5800 + P4 2,4 kombó másodpercenként 94,8 millió sokszöget tud kiszámolni, frame-enként mindössze 0.5-0.8 ms CPU-terheléssel - a hivatalos weboldalról letölthető egyik demóban pár száz négyzetkilométernyi területen egymillió fa hajladozik a szélben... Nem csoda, hogy a technológia immár az Epic Unreal motorjának egyik opcionális alkatrésze, és a netes játékok készítői is lecsaptak rá: a Warhammer Online, a World War II Online, a Twilight War: After the Fall vagy a Roma Victor készítői mind megvásárolták a licenszet.

a legjobb a talajminőség, egy háznál a vízellátást ellenőrizhetjük, stb.. Apropó földek: újdonság, hogy a különféle parcellák alakját mi magunk alakíthatjuk ki, egyszerű kattintás-sorral kijelölve az alakzat sarokpontjait - hálás és okos megoldás!

Merüljünk akkor a mélységekbe. Egy lakóházat kiválasztva hatféle kijelzőt látunk, mely az ott élők igényeit mutatják: víz, élelem, biztonságérzet, közösség, egészség, szórakozás. Ezen szükségleteket ki kell elégítenünk, mert a ház csak ekkor fejlődik. Magasabb szinten (9 fokozat van) több adót fizetnek lakói, ha viszont sokáig nem foglalkozunk velük (azaz stagnál a kégli állapota), megtagadják a pénzfizetést, aztán jön az állagromlás, végül az elköltözés. Mivel kincstárunk helyzete amúgy is ingatag (minden megépített objektum fenntartási költséggel jár), ez igen veszélyes folyamatokat indíthat meg. Az élelem kérdése is érdekes: a halászaton és vadászaton kívül vannak „falusi" megoldások, azaz a házhoz csapott veteményes, tyúk- és disznóól, valamint nagyüzemi módszerek - kukoricaföld, gyümölcsös, szőlő, ez utóbbiak azonban csak az év egy bizonyos hónapjában kerülnek betakarításra, így a raktározás/szétosztás megszervezése is döntő. Ráadásul a játék ezek egyensúlyára is ügyel: ha

Jó munkásember éppen akcióban...

mondjuk csak halászattal kezdünk foglalkozni, számíthatunk rá, hogy a halállomány megcsappan, ilyenkor elindul egy számláló, ennek lejártáig akár 40%-kal kevesebb is lehet a hozam. Ez áll mindenre, nemcsak az élelemtermelésre, hanem a szórakoztatásra vagy közösségi épületekre is, azaz rá vagyunk kényszerítve a változatos építésre és a folyamatos gondolkodásra, tervezésre és a gyors döntésekre, melyek számomra az ilyen játékok ismérvei és fő vonzerői - nincs üresjárat, oda kell figyelned mindenre, és akkor még nem is szóltam a fegyverzajról...

Amint egy pályára lépünk, hogy ott felépítsük városunk, az a legtöbb esetben már lakott: hűbérbirtokok, falvak, portyázó bandíták táborai helyezkednek el rajta, ráadásul a vikingek hajóhadai is fel-feltűnnek a tengereken. Épp ezért az egyik legfontosabb lépés megerősíteni városunkat őrtornyokkal és a nép soraiból katonaságot toborozni. Ha úgy érezzük, elég erős seregünk, megpróbálhatjuk magunkhoz kaparintani mások területeit, ehhez semmi mást nem kell tenni, mint csapatainkat idegen földre vezényelni, ez azonnali hadüzenetet jelent, és elindul egy visszaszámlálás, mely alatt felkészülhetünk a csatára, például őrtornyokat ácsolhatunk, vagy épp ostromgépeket (ezeket nem lehet mozgatni, azaz az adott helyszínen kell felépítenünk őket). Aztán jön a csihipuhi - sajnos ebbe beleszólásunk nincs, hátra kell dőlni és imádkozni (ez mondjuk néha ciki volt, amikor seregem egy város támadásakor veszettül rohant egy ádázul nyilazó torony felé, miközben az ostromgép a másik oldalon lepoculta a terepet...). Amúgy a programozók igen jó munkát végeztek, az ellenség intelligenciája meglepően erős, ők bezzeg mindig kiszúrják a gyenge pontot, és megpróbálnak a legkevésbé védett oldal felől támadni. A fő cél a szemben álló fél központi épületének (itt vártorony a neve) elfoglalása, ha ez sikerül, a város és minden java a támadó uralma alá kerül, plusz a terület, melyen a település elterül. Az egyetlen igazi negatívum is itt bukkant fel: a játék csapatszinten gondolkodik, azaz a kiképzőtáborban egy sorozás egy ötvenfős szakaszt produkál, és ezeket csak egyben mozgathatjuk. Egy őrtoronyba például félszáz fő telepíthető, és ha az ellenség ezekből 20 katonát legyalult, csak úgy tölthetjük fel a létszámot, ha visszazavarjuk a táborba a maradékot, majd onnét, a „közösből" hónunk alá csapunk egy ötvenes csapatot, és bepakoljuk. Ez, mivel amúgy is sok a teendő a civilekkel (főleg, ha van már két-három városod a térképen), egyáltalán nem könnyíti meg az életet...

TIPPEK

A házak hat szükséglete alatt találsz egy grafikont, és két értéket; a baloldali a grafikonnal együtt a ház hangulatát árulja el, ez megegyezik a legalacsonyabb szükséglet értékével, a jobboldali az épület fejlődésének következő szintjét mutatja. Példa: ha a „Biztonság" 28%-on áll, és ez a legkisebb érték a hat közül, a hangulat ezzel egyezik meg; ha a következő fázis 34%-on következik be, elég egy 6%-nyi biztonságérzetet nyújtó objektumot elhelyezni ehhez, és máris szépül a viskó.
A menüben az egyes ikonokon hagyd rajta a kurzort, ekkor a gyors tipp helyett részletes információk jelennek meg. Figyelj oda, hogy bizonyos építmények egyes értékeket rontanak is; például a vesztőhely 6%-ot dob a biztonságon, viszont kettőt csökkent a közösségi szinten - tervezz meg mindent gondosan! Nagyon figyelj a fenntartási költségekre! A lovasok például az ostromgépek ellen jók - ha már minden környező várost elfoglaltál, és már csak védekezned kell, nyugodtan rombold le a kiképzőtáborukat. Bár egy épület termelését fel is függesztheted, viszont ekkor állaga romlik, és az újraindítás egyre több pénzedbe kerül majd, ezt is tedd mérlegre!
A fő jelszó, mint a cikkben írtam, a változatosság - élelemtermelésben, építésben egyaránt. Légy körültekintő, és használd sokat a különféle térképrétegeket és grafikonokat!

Pár szóban még a körítésről: a látvány kellemesnek mondható, nem egetverő, de nem is „ciki" (a grafika egyébként részletesen finomra hangolható), az animációk viszont mesteriek, közelről szemlélhetünk meg bármit, legyen szó medvetáncról, vagy épp nyilvános kivégzésről... Él, lélegzik a város, emellé igen kellemes háttérzene társul, amely külön emeli a játék élvezeti értékét. A nyolc kampány kitart egy darabig, emellé jön a szabadjáték, melyben kötetlenül mókázhatunk, ráadásul kapunk egy komplett és ügyes térképszerkesztőt is, így a menüből is elérhető internetes közösség oldalairól hamarosan új szcenáriókat is letölthetünk majd.

A Medieval Lord nekem, mint a stílus nagy szerelmesének, bejött. Jó hír, hogy a játék hamarosan magyarul is kapható lesz, így a műfajjal most ismerkedők is kipróbálhatják majd - szerintem megéri; mindenesetre talán többet ér, ha egy gyerek ilyen címmel babrál, és nem embereket gyilkol halomra, még ha virtuálisan is...

]{redenc
kredenc@pc.games.hu

MEDIEVAL LORDS NYEREMÉNYJÁTÉK

A SevenM Kft. három darab eredeti Medieval Lords játékot sorsol ki azok között, akik helyesen válaszolnak alábbi kérdéseinkre:

Hány kampány van a játékban?

Hány katona telepíthető egy őrtoronyba?

Mi a főcél a pályákon?

A megfejtéseket a 130. oldalon található nyereményszelvénnyel együtt december 15-ig az alábbi címre várjuk:

PC.GAMES - Medieval Lords játék
1325. Bp. Pf.: 315.

MINIMUM CONFIG: 1.4 GHz CPU, 256 MB RAM, 64 MB VGA (Ge2), 1,2 GB HDD
KELLEMETLEN KÉRDÉS: A hadigépezet megoldásain nem lehetett volna még egy picit gondolkodni?

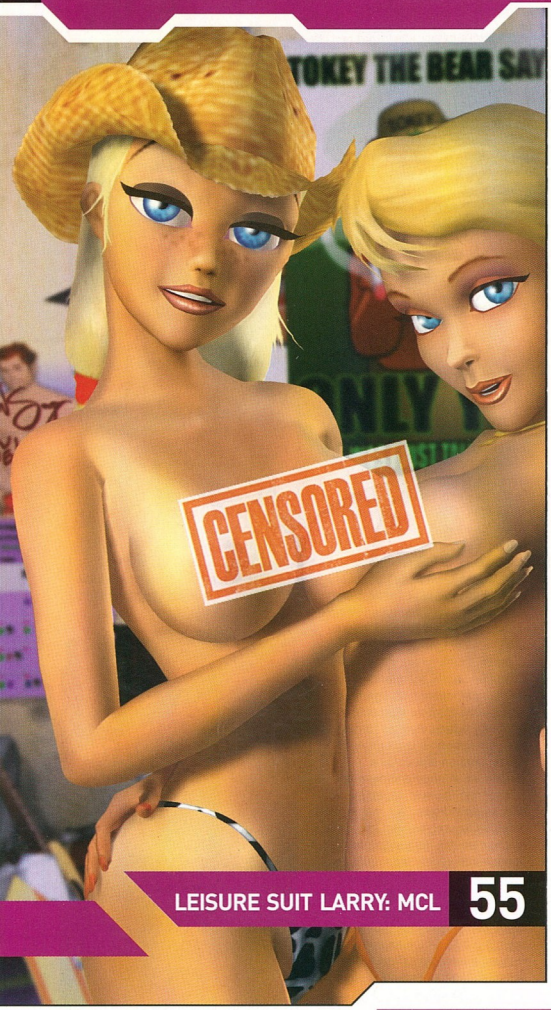
DVD: Demó, Video, Patch
Háttér, Képmutató, Trainer

LAN/INTERNET | CEASAR III - **90%** | CIVILIZATION III - **88%**
NEHÉZSÉGI SZINT: | **REALIZMUS:** | **50** ÓRA

- Grafika, zene, hangok
- Átlátható kezelés
- Gazdasági szimuláció
- Ötletes újdonságok
- A katonai megoldások

MULTIPLAYER **75%**

87%



LEISURE SUIT LARRY: MCL 55

BEMUTATÓK

63 VAMPYRE STORY

Mi sül ki abból, ha egy nem sok babért termő munkahelyről a kreatív energiáktól duzzadó munkaerő egy másik céghez igazol? Hát a Vampyre Story! Miután Mike Kirchoff elépett a számára már kevés babérral kecsegteto LucasArts-tól, saját, független fejlesztőcsapatot alapított Autumn Moon Entertainment néven, hogy belefogjon új grafikus kalandjátékának készítésébe, melyben egy vámpírrá változott operaénekesnő lesz a főhős.

LEÍRÁSOK

64 AGON - 88%

Az A.G.O.N. ötlete 1997-ben jött, és ha kibontjuk a mozaikszót (Ancient Games Of Nations), az máris árulkodó lehet. A project ugyanis egy táblás játék gyűjteménynek indult, melyet egy átfogó sztori kötött volna össze, hogy ne csak egy szimpla menüből lehessen elérni a fejtörőket. Ám kis idő után a csipet csapat azon kapta magát, hogy nagyon is belemerültek a történet gyúrásába, és tulajdonképp már egy kalandjátékot fejlesztenek, amelynek már csak egy apró része az eredeti koncepció...

68 WANTED: A WILD WESTERN ADVENTURE - 30%

Hogy Spanyolország mennyire a kalandjátékok hazája, azt első ránézésre nem is olyan könnyű megállapítani, hiszen jóval inkább sejlik fel előttünk egy torreádor képe, mint pár, szobában kuksoló játékfejlesztő alakja. Pedig az utóbbi időben két sikeresnek mondható csapat is kikerült Ibériából: a 2003/9-10-es számunkban felvezetett Runaway: A Road Adventure készítői, a Pendulo Studios, és a 3 Koponya: Avagy a Tolték Kincs Rejtélye fejlesztői, a Revistronic. És nemhiába merült fel a 3 Koponya neve, a most tárgyalt Wanted: A Wild Western Adventure ugyanis Fenimore Fillmore kalandjainak egyenes ági folytatása!

70 LEISURE SUIT LARRY: MAGNA CUM LAUDE - 52%

Egy játék, melyet úgy hívnak és reklámoznak, mint egy régi nagy kalandjáték-sorozat újabb epizódját. Sajnos ebből egy szó nem igaz, köze szinte semmi ahhoz. Van viszont spermaterelés, böfögés és szellentés, fárasztó minijátékok, halvány erotika nyomokban. Aki viszont ért angolul, az jól szórakozhat a poénokon, mert azok jó része legalább ül és a mo-cap animáció is látványos. Amúgy meg az se teljesen jogos, hogy itt szerepel a kalandjáték rovatban...

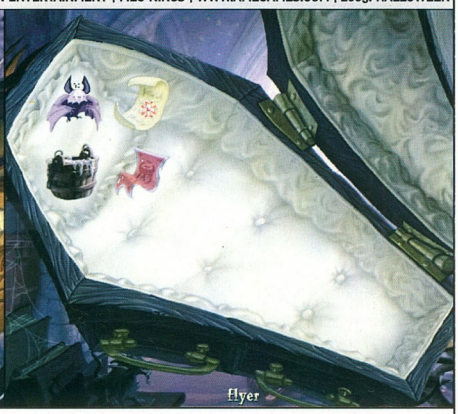
KALAND/RPG KRONOLÓGIA

A JÖVŐ - ELŐREJELZÉS

- Vampyre Story
- Cold War
- Sacred Underworld
- Phase: Exodus
- The Roots
- Star Wars: Knights of the old Republic II — 2005/03 Koch Media
- Dark Age of Camelot: Catacombs — 2005/03 Dreamcatcher
- ER — 2005/02 Activision
- Chronicles of Riddick — 2005/03 TBA
- CSI: Miami — 2004/12 TBA
- The Polar Express — 2004/11 UbiSoft
- Sentinel: Descendants in Time — 2004/11 Vivendi
- Vampire: Bloodlines — 2004/11 Vivendi
- Everquest 2 — 2004/11 Adventure Company
- Fahrenheit — 2004/11 THQ
- Space Hack — 2004/11 Activision
- Pirates! — 2004/11 UbiSoft
- Dungeon Lords — 2004/11 TBA
- The Moment of Silence — 2004/11 Dreamcatcher
- Sacred Plus — 2004/11 Atari
- 10. Silent Hill 4: The Room — 2004/10 Koch Media
- 9. NWN: Hordes of the UnderDark — 2004/11 Digital Jesters
- 8. Silent Hill 3 — Atari
- 7. Pirates of the Caribbean — Atari
- 6. Syberia — Konami
- 5. SW: Knight of the Old Republic — UbiSoft
- 4. Morrowind: Tribunal — Microids
- 3. Syberia II — Activision
- 2. Runaway: A Road Adventure — UbiSoft
- 1. Broken Sword 3: The Sleeping Dragon — GMX Media

INFO AUTUMN MOON ENTERTAINMENT | MÉG NINCS | WWW.AMEGAMES.COM | 2005. HALLOWEEN

Csinos mindkét cicus...



És hol van ebből a beígért szoláriumcső?

A VAMPYRE STORY

Groteszk humorú kalandjáték a LucasArts volt dolgozóitól.

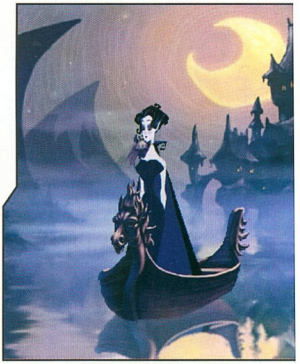
2002-ben alakította Mike Kirchoff ex-LucasArts alkalmazott a független Autumn Moon Entertainment stúdiót. Elmondása szerint a LucasArts-nál ugyan nagyon jó volt dolgozni, de a kalandjáték-stílus folyamatos és egyre drasztikusabb mellőzése miatt nem sok babér termett a "kalandos" lelkületű szakembereknek. Így történhetett meg, hogy jó pár társát az új céghez csábítva, egy régóta dédelgetett álmát, a más munkái miatt hanyagolni kényszerült Vampyre Story-t kezdte meg formába önteni. Mike szerint kétféle project létezik: amelyiket a pénz mozgatja, és amelyiket a lelkesedés. Mivel szavaiból kitűnt, hogy a Vampyre Story egyértelműen az utóbbi kategóriába tartozik, meg van győződve róla, a játékot készítők megszállottsága és elhivatottsága a program javára válik majd.

A klasszikus point & click stílusra kihegyezett program kerettörténete a késői 1800-as évekbe kalauzol bennünket, azon belül is Franciaországba. Főhősnőnk egy párizsi operaénekes, aki önhibájából kívül esik áldozatául egy megszállott vámpír rajongásának - miután a vérszívó meghalálozik és saját kastélyba cipeli. Hősnőnknek persze esze ágában sincs lemondania karrierjéről, így minden erejével azon van, hogy visszatérhessen az őt megillető rivaldafénybe. Ehhez persze először a vámpír kastélyából kell kiszabadulnia, majd frissen szerzett vámpír-képességei révén elboldogulnia a városban, és végül betérni az operaházba.

A program technikai hátterét az a Virtools rendszer adja majd, mely többek között a Syberia grafikai motorját is szolgáltatta - így a kézzel rajzolt hátterek és hősök összefonódása a számítógép által generált képekkel különleges zamatot adhat a játéknak. A hangulati tényezőt fokozandó a dialógusokat - hisz ezek a kalandjátékok legfontosabb elemét szolgáltatják - négyfős kreatív csoport írja majd. A kalandjátékonként előforduló, átlagosan 6 és 10 ezer között mozgó beszélgetéseket itt is tartani fogják a fiúk. A szinkronszínészek kilétéről egyelőre nem tudtak további részletekkel szolgálni, annál is inkább, mivel még csak a fejlesztés korai szakaszában járnak a játékukkal.

Megtudhattuk viszont azt, hogy hősnőnk, Mona De La Fitte, 7 különböző tulajdonságot szívhat magába a szintén 7 fejezetre osztott történet során. Ezek között lesz majd vérszopás, denevérré változás, valamint az időjárás befolyásolhatósága. A kezelésnél visszatérő motívumként alkalmazták a Full Throttle és a Curse of Monkey Island megoldásait, vagyis egy külön kördiagramból kell kiválasztani hogy éppen fogni, beszélni, vagy vizsgálódni szeretnénk. A játék szavatosságát firtató kérdésre Mike csupán annyit mondott, hogy a Full Throttle-nél hosszabb, de a Curse of Monkey Islandnél rövidebb kiruccanásra számítsunk.

A vámpírtörténetek komorsága, és horrorisztikus jellege miatt felvetődhet a kérdés mindnyájatokban, hogy vajon mennyire lesz a Vampyre Story komoly, és ebből következően mennyire szórakoztató. Nos, a LucasArts-os kalandjátékok hagyományait a legjobb értelemben véve viszik tovább a készítők az Autumn Moon név alatt is, így sok-sok feketehumorral átszőtt, morbid és szatirikus szereplőre, játékmenetre és dialógusra egyaránt számíthatunk. A lap tetejére biggyesztett dátum a legbizonytalanabb a játékkal kapcsolatosan, ugyanis a kiadókeresés hercehurcás folyamatai miatt könnyen előfordulhat, hogy csak 2006 októberére készül el a játék, mert mindenképpen hal-



loween alkalmából szeretnék piacra dobni azt. Mi persze bízakodjunk, hiszen a látottak alapján egy remeknek tűnő, kétséget kizáróan klasszikus magasságokba törő kalandjátékkal lesz dolgunk a Vampyre Story képében.

Bagó Péter
bp@pc.games.hu

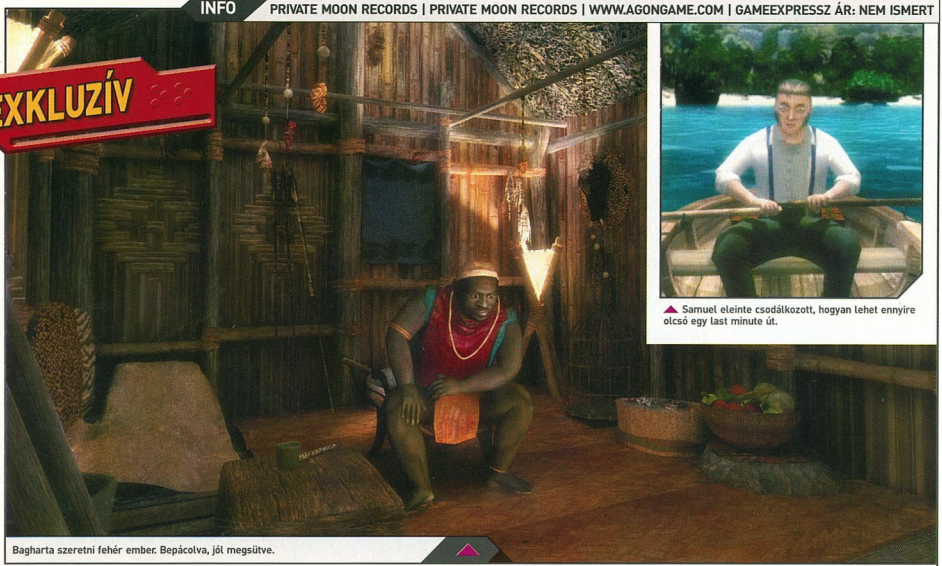
VÁRHATÓ MINIMUM CONFIG: PII, 600 Mhz, 128MB RAM-mal talán már elegendő lesz az elindításához.
MIBEN LESZ MÁS: A mai játékokból egyre inkább kivesző igényes humor lehet a játék legnagyobb fegyvere.

DVD: Demo, Video, Háttér, Képmutató, Trainer, Patch

+ Feketehumor
+ Vámpírtulajdonságok
− Ne legyen egysíkú

INFO PRIVATE MOON RECORDS | PRIVATE MOON RECORDS | WWW.AGONGAME.COM | GAMEEXPRESSZ ÁR: NEM ISMERT

EXKLUZÍV



Bagharta szeretni fehér ember. Bepácolva, jól megsütve.

Samuel eleinte csodálkozott, hogyan lehet ennyire olcsó egy last minute út.

A.G.O.N. - A TITOKZATOS KÓDEX

Egzotikus nyaralás tizenkét helyszínen Samuel Hunt módra

Pierrot kalandjátékok iránti rajongása közismert, majd minden szakújság foglalkozott már a témával. Így hát milyen is lehetne a hozzá vezető út, mint kalandos. Az még csak-csak előfordul, hogy az ember beragad a dugóba, és egy amúgy tíz percig tartó utat több mint háromnegyed órán át tesz meg, de mikor máskor történne meg az, hogy a buszsofőr bizalmasan megkocogtatja a vállát: „Ne haragudj, nem tudod, hogy merre kell tovább menni?".

„Sajnos fogalmam sincs, életemben először járok errefelé." - feleltem, de szerencsére volt más, aki útbaigazította a megzavarodott pilótát.
S, hogy hogyan kerül a képbe a fent említett úriember? Nagyon egyszerű, a neves zenész / producer olyan szinten „fertőzött" a kalandjátékok által, hogy már nem elégszik meg, hogy játssza ezeket, elhatározta, hogy hathatós segítséggel készít is egyet. Pontosabban ez így nem is igaz, na de mindent csak sorjában, öntsünk tiszta vizet a pohárba.
Az A.G.O.N. ötlete 1997-ben jött, és ha kibontjuk a mozaikszót (Ancient Games Of Nations), az máris árulkodó lehet. A project ugyanis egy táblásjáték-gyűjteménynek indult, melyet egy átfogó sztori kötött volna össze, hogy ne csak egy szimpla menüből lehessen elérni a fejtőrőket. Ám kis idő után a csipet csapat azon kapta magát, hogy nagyon is belemerültek a történet gyúrásába, és tulajdonképp már egy kalandjátékot fejlesztenek, amelynek már csak egy apró része az eredeti koncepció. Itt kell megjegyeznem, hogy az A.G.O.N. nem egyszemélyes produkció, Pierrot-t egy profi gárda veszi körül, akik a grafikai, animációs és programozási munkálatokat végzik. Mindnyájan remekül értik a szakmájukat, sokan közülük vettek már részt más fejlesztésekben is. Persze az ötletgazda sem csücsül a babérjain, Ő a project mozgatórugója, valamint több fronton is szerves része a gépezetnek. Ő írja a forgatókönyvet és a háttéranyagok jelentős részét, felelős a game-design-ért, a zenéért és hangeffektekért.
A játék legkülönösebb jellemzője a formájában jelentkezik, ugyanis szakít az eddig megszokott gyakorlattal. Nem egyben kapjuk kézben ugyanis, hanem epizódonként, kisebb időközönként. Az egyes fejezetek alapvetően interneten vásárolhatóak meg és tölthetőek le egy hitelkártyás rendszerben, de bizonyos időközönként az egyes részek megjelennek majd gyűjteményes formában, a hagyományos módon, a boltokban is. Az első ilyen alkalom most jött el, a Titokzatos kódex a három nyitó darabot foglalja magában.

A történet szerint 1903-at írunk, amikor is Samuel Hunt professzor, aki a British Museumban dolgozik, egy különös felfedezést tesz. Egy titokzatos kódex nyomaira bukkan, mely egy misztikus legendához vezet. Annak érdekében, hogy a rejtélyre fény derüljön, hösünknek be kell utaznia a világot, és különböző táblás játékokat kell felkutatnia. Összesen tizenkét ilyet találhatunk majd, ugyanis ennyi egzotikus helyszínre látogatunk majd el utunk során. A sorozat azonban tizennégy részesre van tervezve, ugyanis a nyitó, londoni epizód tulajdonképpen a felvezetés, az utolsó rész pedig a lezárás lesz majd (a tervek szerint a lezárás egyébként ingyenes lesz, megköszönvén a rajongóknak a játékba vetett bizal-

1, 2, 3, TE LESZEL A PÁROM?

A játék alappillére, hogy több epizódból épül fel, melyek nem kapcsolódnak szervesen egymáshoz, de mint minden sorozatnál, jó ha ismerjük az előző részek tartalmát. Éppen ezért nézzük át, hogy hol is tartunk eddig. *[Figyelem, spoiler veszély!]*

1. London

A nyitány. Megismerjük hősünket, aki felfedezi a kódexet a neki küldött részlet által, majd elhatározza, világkörüli turnéra indul. Tervéről csak ketten tudnak; felesége Dorothy, akit minden helyszínről részletesen tájékoztat, és hű társa Smythe, a titkár, aki otthonról segédkezik a kalandban.

2. Lappföld

Vonattal érkezünk erre a kietlen és egyben gyönyörű, hófödte helyszínre. A feladat megtalálni a Vainio család nyomát, viszont ezt nem könnyíti meg a helyiek zárkózottsága. Itt találjuk meg a Tablut nevű játékot is.

3. Madagaszkár

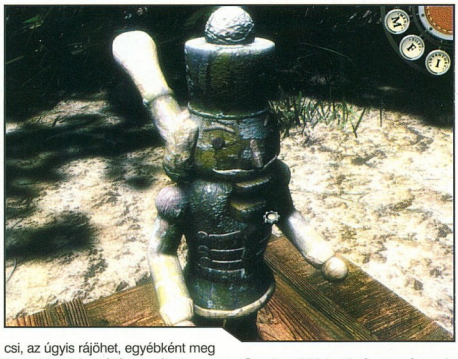
Télből nyár, ahogy mondani szokás, a dermesztő hidegből a tűző napra. Megint egy tősgyökeres helyit, Rakatonarivelót kell felkutatnunk, azonban az itteni törzs vezére bizalmatlan az idegenekkel szemben, a kalózok korábbi garázdálkodásai miatt. Lesz hát itt is dolgunk, amíg a Fanoronával játszhatunk majd.

4. Toledo

Ez már a készülő új rész lesz. A helyszín ezúttal Spanyolhon és a kalandok műkincsrablás, egy titkos szövetség és egy megakadályozandó házasságkötés irányába alakulnak. Több interakcióra és picit megváltozott játékstílusra számíthatunk. A megjelenésről természetesen majd beszámolunk.

mat). Ezek nem is tartalmaznak „board game"-et, de nem jelenti azt, hogy bárhiben is kevesebb élményt nyújtanának. Egy-egy ilyen helyszín éppen ezért rövidebb is, mint egy hasonló kaliberű teljes játék, de nem is lehet összehasonlítani, hiszen jóval olcsóbbak is egy dobozos programnál. A jelen cikk tárgyát képező gyűjteményes verzió viszont már testesebb élmény. Valahogy úgy lehet elképzelni a dolgot, mint a folytatásos TV-sorozatokat, csak itt nem hetente, hanem pár havonta találkozhatunk kedvencünkkel újra.

A játék a hagyományos point-n-click rendszert idézi fel, azt is a saját szemszögű verzióban találva. Mindenhol gyönyörű minőségű, 360 fokos panorámanézetben forgolódhatunk, és érhetjük el körülöttünk a tárgyakat, embereket. A felbontás ugyan csak 800x600, de a minőségre nem lehet panasz. A grafika nagyon részletesen kidolgozott, aprólékos, és jó pár speciális effektus is megvillan (például többször is láthatjuk a figuránkat visszatükröződni az üvegfelületeken, de látványos az is, ahogy a bogarak kergetőznek a lámpafényben, vagy a madarak szállnak az égen). A zenék és hangeffektek is első osztályúak, a dialógusokat meg profi színészek mondták fel, ezen a fronton sincs mit szégyenkezni. Érdekességként említhető, hogy pár híresség is kölcsönözte hangját, a játékhoz, de mivel nem cél, hogy ők reklámozzák az A.G.O.N.-t, ezért neveket most nem említünk. Aki kíván-



csi, az ügyis rájöhet, egyébként meg Pierrot-hoz közel álló személyekre kell gondolni.

A játék irányítása a stílustól megszokott klikkelgetős, a hagyományosnak mondható inventory-val megfejelve. Minden epizód - mint azt már említettük - tartalmaz egy táblás játékot, viszont ezen kívül is találhatóak fejtörők, kisebb puzzle-k. A nehézség pont jól eltalált, a rejtvények logikusak, egyáltalán nem irreálisak, mint néhány kollegánál. Ráadásul olyan szintű háttéranyag érhető el játék közben, hogy ilyet igazán ritkán látni. Rengeteg könyv, feljegyzés található, melyek egy része szükséges a továbbjutáshoz, de sok olyan van, ami bónusz. Az egész játékra jellemző, hogy rajtunk áll, mennyire ássuk bele magunkat. Ha úgy tartja kedvünk, koncentrálhatunk szigorúan csak a cselekménszálra, viszont ha érdeklődőek vagyunk, akkor elolvashatjuk az összes kis feljegyzést és apró utalást. Jellemző egyébként a készítők aprólékosságára, hogy számos olyan részletet is kidolgoztak a hitelesség érdekében, amelyek egyáltalán nem, vagy csak kis darabokban

tűnnek majd fel a történet során (ilyen például a központban lévő kódex is). Ha pedig kimeríthetetlen tudásszomjunkat még ez sem csillapítaná, akkor bátran fordulhatunk a hivatalos honlaphoz, mely időről időre rendszeresen közöl újabb adalékokat, amelyek a két rész közti ínséges időszakban is lekötheti a figyelmet. Szót érdemel még egy további lehetőség is, ami

NEM AZ ELSŐ

Az A.G.O.N. előtt is volt már játék a Private Moon Studios életében, méghozzá éppen táblás játék fronton. A Senet Pierrot zenei side projectjének, a Toys of Ancient Gods-nak a Cargo Cult című lemezére került fel extraként. Így az egyiptomi fáraók kedvenc játékát akár a sorozat előfutáránák is tekinthetjük.

Ugyanis a tervek szerint itt online is játszhatunk majd az összes a történet során előkerülő táblás játékkal, természetesen hús-vér ellenfelek ellenében. A lappföldi második epizód Tablut játéka máris elérhető.

Összegzésül csak azt tudom mondani, hogy az A.G.O.N. igazán hangulatos darab, kalandjáték-hívőknek mindenképp javallott, de mások is belekóstolhatnak nyugodt szívvel, hátha ottragadnak a képernyők előtt. Aki némi ízelítőre vágyik, az próbálja ki a játszható demót, mely megtalálható egyrészt magazinunk pontosan egy évvel ezelőtti (2003. 11-12.) mellékletén, de természetesen letölthető a hivatalos oldalról is. Kellemes kirándulást!

m_anger
m_anger@pc.games.hu

AGON NYEREMÉNYJÁTÉK

A Private Moon Studios három darab eredeti Agon játékot sorsol ki azok között, akik helyesen válaszolnak alábbi kérdéseinkre:

Hány részesre van tervezve a sorozat?

Mikor született meg a játék ötlete?

Hogy hívják a prof feleségét?

A megfejtéseket a 130. oldalon található nyereményszelvénnyel együtt december 15-ig az alábbi címre várjuk:

PC.GAMES - Agon játék
1325. Bp. Pf.: 315.

MINIMUM CONFIG: 800 Mhz PIII, 128 MB RAM, 98/Me/2000/XP, 32MB VGA
KELLEMETLEN KÉRDÉS: Nem találkozhatnánk mégis gyakrabban?

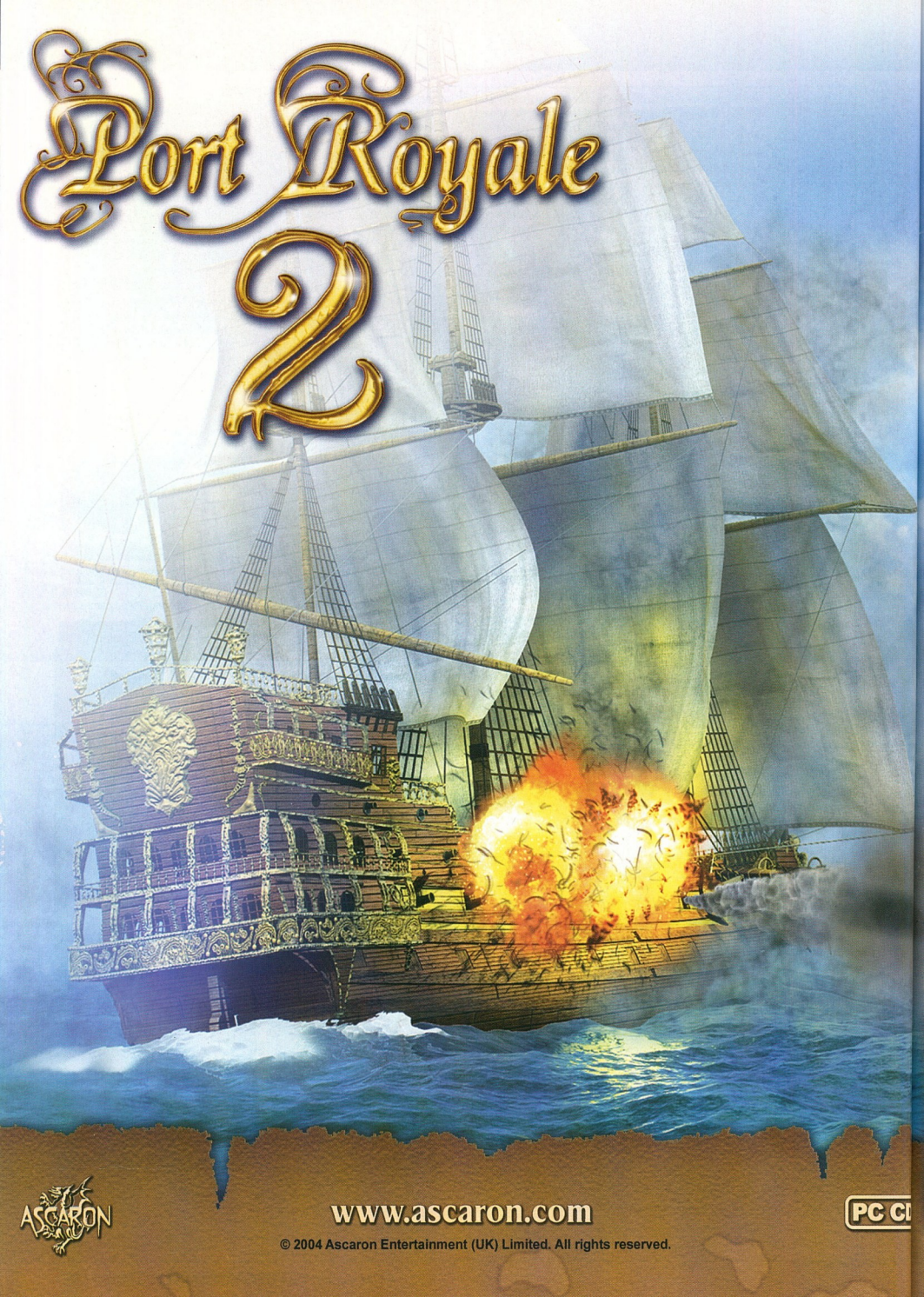
DVD: Demo, Video, Patch
Háttér, Képmutató, Trainer

LAN/INTERNET | POST MORTEM - **88%** | SYBERIA - **94%**

NEHÉZSÉGI SZINT: | **REALIZMUS:** | **26** ÓRA

- Egyedi tálalás
- Hangulat
- Szórakoztató fejtörők
- Jöhetne gyakrabban
- Karaktermodellek

88%



© 2004 Ascaron Entertainment (UK) Limited. All rights reserved.

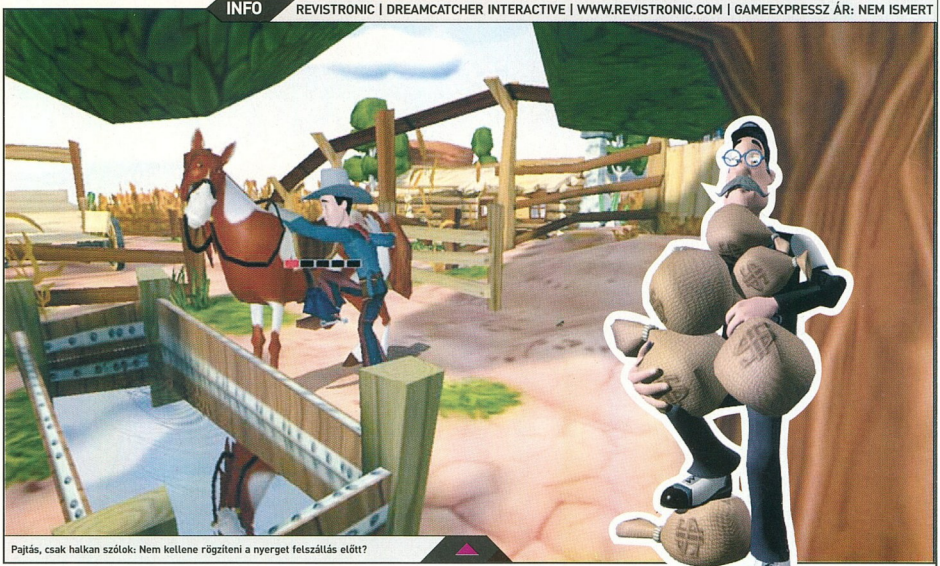
Merülj el a Kereskedelem, a Stratégia és a Kalózkodás tengerében!

20 kereskedésre alkalmas árucikk segíthet a végső cél elérésében

Több mint 60 egyedi kikötőből, városokból és kalóztanyákból álló hatalmas játéktér

Lenyűgöző tengeri csaták - rablás, elsüllyesztés, foglyul ejtés

INFO REVISTRONIC | DREAMCATCHER INTERACTIVE | WWW.REVISTRONIC.COM | GAMEEXPRESSZ ÁR: NEM ISMERT



Pajtás, csak halkan szólok: Nem kellene rögzíteni a nyerget felszállás előtt?

WANTED: A WILD WESTERN ADVENTURE

Fenimore Fillmore a 3 Koponya hőse 3D-ben tért vissza hozzánk, hogy megmentse az egész vadnyugatot.

Nem szükséges egyetemi professzornak lenni ahhoz, hogy észrevegyük: napjaink kiadói nem a kalandjátékok rajongóinak kedveznek. Hosszú, hosszú évek óta cikkeznek már különböző lapok szerte a világban arról, hogy meghalt, haldoklik vagy éppen komoly válságban van a kalandjáték stílus. Sőt: a világhálót túrva néha egész komoly mélyelemzéseket kaphatunk a játékok, azok kiadói, és a vásárlói réteget kitevő emberek életstílus-változásáról. Nem ritka az sem, hogy maguk a fejlesztők panaszolják el, hogy az akár négy-öt évvel ezelőtti helyzethez képest is 180 fokos fordulatot vett az iparág... Mi sem egyszer emeltünk hangot már a méltánytalanul mellőzött, és szebb napokat megért stílus mellett - ám a helyzet nemhogy javulna, de még továbbromlani látszik. A kiadók igyekeznek bebiztosítani magukat - csak és kizárólag a kockázatmentesnek, és a létező legtöbb embert elérő produktumok pénzelésére adják be a derekukat, az innováció, a játékélmény másodlagos érdemmé fajulnak. Egy ilyen környezetben pedig nem csoda, ha mindenki FPS-t, vagy stratégiai játékot akar fejleszteni - ezt veszik az emberek, a többiek pedig nemes egyszerűséggel le vannak tojva...

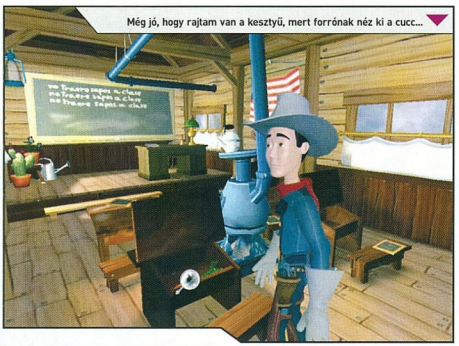
Hogy Spanyolország mennyire a kalandjátékok hazája, azt első ránézésre nem is olyan könnyű megállapítani, hiszen jóval inkább sejlik fel előttünk egy torreádor képe, mint pár, szobában kuksoló játékfejlesztő alakja. Pedig az utóbbi időben két sikeresnek mondható csapat is kikerült Ibériából: a 2003/9-10-es számunkban felvezetett Runaway: A Road Adventure készítői, a Pendulo Studios, és a 3 Koponya: Avagy a Tolték Kincs Rejtélye fejlesztői, a Revistronic. A most tárgyalt Wanted: A Wild Western Adventure a 3 Koponya főszereplője, Fenimore Fillmore kalandjainak egyenes folytatása!

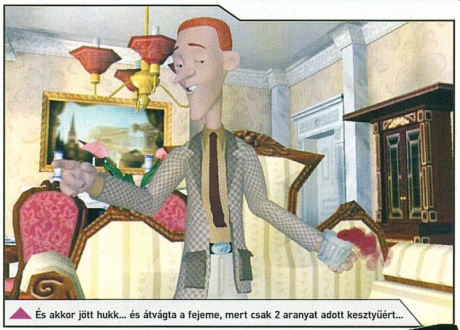
Hogy ne térjünk le a megkezdett ösvényünkről, maradjunk még egy kicsit a kulisszák mögött, és nézzük, hogy milyen szövevényes utat járt be a project, mire kész produktummá érett! A Runaway-hez hasonlatosan a Wanted is először spanyol, illetve francia, majd olasz nyelvterületen jelent meg - három különböző disztribútor prezentálásában. A Westerner néven futó alkotás ezután eljutott még Oroszországba, Portugáliába, Németországba, és tiszteletét tette a cseheknél is - mindmind helyi nyelvre lokalizált verzióban. Így fordulhatott elő az, hogy jó egy éve keringett már a nagyvilágban, mire végre lecsapott az észak-amerikai terjesztési jogokra az amúgy is kalandjáték-specialista DreamCatcher leányvállalata, a The Adventure Company. Ennek a tény-nek köszönhetően érhető el immáron a tengerentúlon az angolul beszélő verzió, amelyet hatalmas lelkesedéssel és elszántsággal rendeltünk be, hogy részletesebben szemügyre vehessük. Bár ne tettük volna...

Az amúgy elnyomhatatlan felvezetőfilmben bepillantást nyerhetünk Fenimore Fillmore kalandjainak legújabb epizódjába, amikor is a vadnyugaton baktatva akarva akaratlanul beleavatkozik egy porfészek életébe. Az elődben felvonultatott pojáca típusú jellemek, valamint a hősünk esetlenségére kihegyezett poénok nagy része itt is megtalálható lesz, tehát aki a 3 Koponyával jól szórakozott, az biztosan a Wanteddel is el-lesz. Az eldugott kis-

város farmereit fenyegető veszedelem egy Starek nevű gengszter képében realizálódik: a tanyájukat el nem adók ugyanis folyamatos sanyargatásnak vannak kitéve a város többi részét uraló zsarnokkal szemben. Eme kilátástalan helyzetben jövünk mi, és szerelemmel, ármánnyal, cselszövéssel átjárt órák múlva megmentjük az ellenálló farmerek javát.

Valamivel hátrébb, a Játéktemető című rovatunkban keseregtem el abbéli bánatomat (tudjátok, ez az az oldalpár, ahol a soha meg nem jelent játékokat temetjük el végleg), hogy miért ítéltetnek halálra olyan fejlesztéseket, melyeknek százszor inkább helye lenne a piacon, mint pár tucatszemétnek. Sajnálatos módon azt kell, hogy mondjam: a Wanted is ebbe a kategóriába tartozik. Elképzelés még csak-csak lett volna a dolog mögött, de sajnos a megvalósítás a


Még jó, hogy rajtam van a kesztyű, mert forrónak néz ki a cucc...


És akkor jött hukk... és átvágta a fejeme, mert csak 2 aranyat adott kesztyűért...

táns játékfejlesztő és kiadó, hogy ha egy játékot hangzatos 3 dimenziós tulajdonságokkal aggat fel, az automatikusan elegendő lesz az üdvösséghez?! Miért nem gondol arra senki, hogy a kalandjátékosok egy része igen is szereti az ódon, klasszikus értelemben vett kattingatást, az akár művészien kivitelezett kétdimenziós háttereken? Miért kell változtatni egy bevált recepten, és miért rohanunk fejetlenül a vesztünkbe? Megannyi költői kérdés, mely már a játék első másodperceiben végigfutott az agyamon - valami olyasmit érezhettem, mint akit letaglóznak, és bénultságában még csak mozdulni sem bír, csak pislog ki a fejéből. A képernyőn található kezelőszerv okozta az első sokkot: a látószög változtatást jelentő nagyítóikonon kívül a jobb gomb megnyomásával tulajdonképpen egyetlen interakcióra volt rávehető. A mindig másként megjelenő ikonnal lehetett ugyanis univerzálisan elérni a beszéd, a tárgyhasználat, és -felvétel megcselekvését. Azon kívül, hogy a 3D-s megjelenítés bűnronda lett, és láthatóan a program igen instabil módon reagálja le az amúgy egyszerű parancsokat is - az elborzasztó hatások csak pár perc múlva jelentkeztek. A játék első párbeszédét lefolytatva többször is megfordult a fejemben, hogy vajon valamilyen véletlen folytán nem egy félkész, másfél évvel ezelőtti verziót kaptunk a játékból, mert az még csak egy dolog, hogy szájszinkron nincs a konverzációk alatt, de hogy hol a szöveg tartott tovább, mint ahogy szereplőink tátogtak, hol pedig a szinkron fogyott el a bőszen továbbartikuláló karakterünknél, az már egy kicsit sok volt. A kamerakezelés terén sem éreztem túl nagy biztonságban magam, sokszor váltott a kép játszhatatlan szögbe, és bár egy gombnyomásra ebből ki tudtam vágni magam, mégis olyan érzés uralt a játék alatt, hogy ez a program pillanatokon belül ki fog fagyni.

A cseppet sem örömteli hibák, és negatív érzéseim ellenére megpróbáltam azért a játék belső értékeire is figyelni, nehogy már szó érhesse a ház elejét, hogy nem foglalkozunk a leglényegesebbel. De aztán ez a kísérletem is kudarcot vallott, hiszen rá kellett jönnöm, hogy a játéknak ha volt is ilyenje, azt holtbiztos, hogy senki sem fogja megtalálni. Az idegesítően ismétlődő ajtónyikorgás-effekt minden alkalommal agyoncsapja a hangulatot, a párbeszédek helyett pedig a poént Fenimore esetlensége szolgáltatja. Ez a csetlő-botló karakter az elején még vicces, a közepén még elmegy, de amikor már előre kiszámíthatóan cselekszik ugyanarra a sémára építve, akkor már egy kicsit visszás lesz. A történet sablonossága annyira nem zavaró, hiszen a puzzle-ok egy része még erős kihívást is jelent a mostani puha kalandjáték-felhozatalban, de hogy ezt a játékot valaki kikapcsolódásra alkalmazza, erős mazochista beütések szükségeltetnek. A magam részéről köszönöm szépen, az ilyenekből nem kérek.

Támpontként ajánlom a fejlesztők szíves figyelmébe az egyik legsikeresebb 3D-s kalandjátékot, a Grim Fandangót, de hogy tovább soroljam a még elfogadható kategóriába eső eseteket: Syberia, Tony Tough, Runaway, Post Mortem, Gilber

Oké édes, csak a kesztyűt hagyd magadon a pirospacsizáshoz...

túlbuzgóság oltárán elvérzett. Amikor egy korábbi számunkban még a fejlesztés időszakában vártuk a játékot, felcsillanó szemmel olvastam a Revistronic saját fejlesztésű PICTuRE motorjának képességeit. A többszázezer poligonból felépülő karakterek, az egyszerre 10 millió háromszöget mozgatni képes engine, a renderelt animációk által kitett 40 percnyi, dramaturgiailag is szórakoztató jelenetek mind-mind azt a (most már tudjuk, hogy téves) képzetet keltették bennem, hogy ez kérem egy korszakalkotó kalandjáték lesz. De, hogy miért nem lett az, azt is rögvest elmesélem.

A 3 Koponya című elől alapvetően egy kézzel rajzolt, kettődimenziós PC-s alkotás volt. Ezzel szemben a folytatás már 3D-ben tündököl, napjain technológiájából minden létező trükköt felvonultatva. De kérdem én: egy alapvetően tradicionális értékekkel bíró stílusra miért kell ráerőszakolni a XXI. század korcs képződményeit? Miért hiszi azt minden dilet-

Goodmate - csak pár cím melyek könnyedén, bármikor lazán köröket vernek a Wantedre. Hogy vajon a kalandjátékok mikor eszmélnek csipkerózsika álmukból, nem tudom, de ha a 2005-ös naptári évre tekintek, akkor bizakodásra adhat okot a felhozatal: A Vampyre Story, Lost Paradise, Still Life, Dreamfall. Várjuk őket együtt...

Bagó Péter
bp@pc.games.hu

MINIMUM CONFIG: 850 MHz PIII, 128 MB, 64 VRAM
KELLEMETLEN KÉRDÉS: Kiadni egy ilyen produktumot a fejlesztők kezéből nem volt kellemetlen?

DVD: Demo, Video, Patch, Háttér, Képmutató, Trainer | **LAN/INTERNET** | 3 SKULLS OF THE TOLTECS - **86%** BROKEN SWORD 3 - **92%**

NEHÉZSÉGI SZINT: | **REALIZMUS:** | **14** ÓRA

- Ismétlődő hangeffektek
- Zavaró kameramozgás
- Instabil programfutás
- Gyenge 3D-s megjelenítés
- Dedós élménycsökkentő

30%

INFO HIGH VOLTAGE SOFTWARE | VIVENDI | WWW.LEISURESUITLARRY.COM | GAMEEXPRESSZ ÁR: NEM ISMERT

Vajon mikor fognak maér visszaszólni a Megasztárból, hogy milyen tuti volt a ripi-ropi néptáncos előadásom?

Most ennél a képnél mindenki arra gondol amire akar, vagy amit nem szégyell...

LEISURE SUIT LARRY: MAGNA CUM LAUDE

Spermaterelgetés, szellentés és káromkodás 3D-ben - íme a szép, új világ...

Nos, Kedves Olvasó. Ha téged szórakoztat az, hogy az általad terelgetett műanyag lúzer minden gombnyomásra recsegősen, zöld felhőt eregetve beleszellent a levegőbe, egy régi Pong-játék segítségével veri el a bohócot (hegyezi a cerkát, reszeli a répát), és a csajok felszedésének legfőbb módszere az, ha egy kis ablakban vigyorgó spermiumot terelgetsz böfögés- és bélszél-felhők között, akkor ez a Te játékod. Elítélni azért valakit, mert ez a produktum tetszik neki, nem fogok. Elvégre van, akinek az „Ali G Indahouse" vagy a Tom Green-féle „Eszement Freddy" is bejön (nekik ajánlom ezt a játékot). Nekem nem. Pedig nem tartom magam sem prűdnek, sem ódivatúnak. De van egy pont, amelyen túl én az ilyesmit öncélúnak tartom, amelynek értelme nincs, csak a brahi, a polgárpukkasztás, az „én ezt is megtehetem" duma. Ez nekem nem jön be. Sajnálom.

Persze háborgásom egyik oka abban gyökeredzik, hogy én a Lucas Arts és Sierra kalandjátékokon nőttem fel. Nekem szinte szent Larry Laffer, kamaszkorom nagy pillanatai fűződnek sztorijaihoz. (Larry 7, valaki? Nyugágyban heverő csaj, egy szál noteszgépben, megvan? Azt azért feldolgoztuk...). Nem értem, hogy volt arca bárkinek is így hozzányúlni Al Lowe kultikus életművéhez, de hát a Simon The Sorcerer 3D után én már belefásultam a harcba és lázongásba. Ez egy ilyen világ, a hozzám hasonló őslények meg majd szép lassan kihalnak, mint a széles fejű potoro, a holdkarmú kenguru meg az elefántmadár, aztán lesz móka, kacagás... meg világbéke.

Hogy azért a játékról magáról is szóljak, nos íme. A főhős egy bizonyos Larry Loveage, aki az unokaöccse a híres playboynak (legalábbis a készítők szerint, bár a megjelenő 3D-s portré-nak szerintem köze nincs hozzá), és egy tipikus jenki főiskolán tölti napjait (lásd: „Még egy dilis amcsi film"). Van valami halvány sztori ugyan, de ez szinte mellékes, a lényeg, hogy csajok után kell rohangálni és zsákolni. Nem kell rögtön a zsebkendő után nyúlni, semmi extra pornó nincs, sőt aki elé a rosszsorsa USA-verziót vet, az még a csupasz hátsók, keblek és fonnyadt fütyik előtt is „CENSORED" feliratú táblát bámulhat, szerencsére az európai szériából ez kimarad, de ezzel együtt sincs semmi különös himihumi. És hogy hogyan kell elérni, hogy az ifjú titán becsempészhesse a lompost? Különféle, eléggé elcsépelt minijátékokkal. Az egyik ilyen a már említett móka, amolyan R-Type féle arcade, azaz jobbról balra mozgó ikonok között kell úgy terelgetni egy

széles mosolyú ondósejtet, hogy ne érj a pirosakhoz, de fejeld le a zöldeket. Mondjuk, mivel erre figyelsz, a képernyő többi történéséről lemaradsz, és közben nem árt a szövegre is fülelni, hiszen abban van a lényeg; ennek feltétele persze, hogy beszéld Lándzsarázó Vilmos nyelvét, ráadásul jól, mert feliratozás nuku, persze azt olvasgatni már végképp művészet lenne. Van még pár ilyen reflexjáték, ahol a felvillanó iránygombokat kell időben leütni (ha valaki játszott például Harry Pottert mostanában, annak ismerős lesz), meg valami pénzdobálós őrület, ahol szintén a le-fel gombokat kell püfölni. Ez

belőlük, unalmassá és monotonná válnak, a végén meg már zaklatásnak érzed. Amúgy ha valaki ilyesmire vágyik, nézzen körül a világhálón (vagy például a DVD-mellékletünkön), ezer és egy ilyen (hmm… ugyanilyen) flash-játékot találhat, némelyik ötletesebb is, jobban is néz ki, ráadásul ingyen van. De hogy ne legyek igazságtalan: az említett spermaterelés legalább intuitív, ugyanis a megérintett ikonoktól függ a beszélgetés fonala és végkimenetele (ha például kamerát nyelsz be, arcodba tolják a csaj pólóba csomagolt légpárnáit, hogy

Akkor először egy Margatitát kérek, majd egy Bloody Mary-t...

egyébként olyan móka, hogy a vesztes iszik, így ha elbukod a partit, embered részegen dülöngél, az iránygombok összekeverednek - a megoldás ilyenkor, ha előkapod a brét, és kiengeded a malátát a folyosó közepére (pontosabban a pattogatott kukoricát, mert eszköszöm, a csóka valami ilyesfélét pisil). Van még egy Tapper-típusú játék is (ha ez még mond valakinek valamit: kis kocsmáros, söntéspultok, vendégsereg), és még egy-kettő „nemérdekes". A fő baj az, hogy ezek egy idő után, mivel kevés van

örülj) - de mondom, ennek élvezetéhez nem árt egy erős angol nyelvtudás. Hogy továbblendülj a sztoriban, pénzt kell gyűjtened, melyhez az út, minő sokkoló fordulat, ismét minijátékok során át vezet, ráadásul ezek újfent a fent említettek, ami végképp elveszi az ember kedvét az egésztől. A kalandjáték jelleg valahol ott köszön be, hogy interakciózhatsz tárgyakon, némelyikük pénzt és tokent rejt, úgy kábé ennyi. És míg el nem fejlem: lehet fotózni is, amolyan „Beyond Good and Evil"

jelleggel (vagy inkább - ha van itt olyan, aki hallott erről - mint a német Redfire csapat Ibiza Babewatch című ügyes kis dolgozatában). Ha egyébként valamelyik játékban túl sokat bénázol, a program visszavesz a nehézségi szintből, és ha ez se segít, felajánlja,

hogy pénzért megvásárolhatod a győzelmet. Nehogy má' elakadjon a júzer a pénzéért; értékelhető hozzáállás, annyi szent. Amúgy hamar letudható az egész, és bár van háromféle befejezés is, ez nem nagy valami, egyszerűen három csaj között kell választanod, ha a döntés előtt mentesz, két visszatöltéssel ezt is megnézheted.

A grafika 3D-s. És ez is kábé ennyi. Aki látta a „The Simpsons: Hit & Run" játékot, nagyjából képben lehet, amolyan kissé „műanyagszagú" LEGO-hangulat. Fene tudja, én az őstulok, már nem esem hasra attól, ha valami 3D-s és szép színes. Megjegyzem, a Revolution képes volt saját sikerét úgy átforgatni plusz egy dimenzióba (a Broken Sword-ról beszélek), hogy az élvezetes maradt, sőt. Nekem ez a stílus, hiába, nem feksziK, bár is-

mét a rend kedvéért hozzáteszem, a motion capture animációk néha nagyon ütősek, ez legalább némi gyógyír. Az egyébként hab a tortán, hogy a játékot mániákusan betöltőképernyők szaggatják darabokra; ha befordulsz egy sarkon (na jó, ez sarkítás), már jön a töltés, ám hozzáteszem, hogy ez nálunk még fogyasztható, konzolon (mert ez a cím abszolút oda való, mondhatnám PC-idegen), főleg PS2-n ezek a pauzák akár félperces kínos intervallumokat is jelentenek. Amúgy az irányítás se gyenge: bár korrektül rá van drótozva az egérre a lényeg, emellett nem árt még vagy tíz gomb helyét megjegyezned. A zene fogyasztható, persze itt az „idegen tollakra" gondolok elsősorban, hiszen van pár licenszelt muzsika, mondjuk a „betegebb" kategóriából (2 Live Crew, Mötley Crüe, Right Said Fred, Sister Sledge, Slaughter).

A nagy vízen túl a játék elsősorban a humorának, a szövegeknek, a - főleg odaát - ismert filmek kifigurázásának, az „M" kategóriát feszegető disznólkodásnak, profanitásnak köszönheti a pozitívabb felhangokat. Aki viszont nem ért egy szót se belőle, komoly gondban lesz. Elakadni nem fog, mert azért ez nem egy „vágópistás" műsor (sőt…), de hát ugye lemarad a verbális humorról, marad a Benny Hill show, mely csak egy kis része az egésznek, és az a féltucatnyi minijáték, újra és újra. Ez meg kevés. De hát mondom, én egy múzeumi példány vagyok, egy kihalt erszényes farkas (vagy tán farkatlan erszényes), aki csak azt hajtogatja, hogy „bezzeg az én időmben". Ez meg épp oly unalmas, mint ebben a címben a minijátékok. Abba is hagyom. Legyen nektek móka, kacagás… meg világbéke.

]{redenc
kredenc@pc.games.hu

MINIMUM CONFIG: 800 MHz CPU, 256 MB RAM, 32 MB H&L VGA, 3 GB HDD
KELLEMETLEN KÉRDÉS: Kinek volt arca ezt új Larry-játéknak hívni?

DVD: Demo, Video, Patch, Háttér, Képmutató, Trainer | **LAN/INTERNET** | SIMON THE SORCERER 3D - **48%** BROKEN SWORD 3 - **94%**

NEHÉZSÉGI SZINT: | **REALIZMUS:** | **12** ÓRA

- + Humor, animáció
- + Licenszelt zenék
- + Grafika (nekem)
- − Unalmas minijátékok
- − Köze nincs Larryhez

52%

SZIMULÁTOR/SPORT

BEMUTATÓK

73 NEED FOR SPEED: UNDERGROUND 2

Pontosan egy évvel a Need For Speed Underground megjelenése után a széria tovább bővül, immáron a 8. epizóddal. Az EA Games fejlesztői semmit sem bízva a véletlenre ott folytatták a történetet, ahol abbahagyták 2003. év végén. Az NFSU2 tartalmazza mindazt, amit, az előző részt minden idők, egyik legsikeresebb arcade autóversenyévé tett, ugyanakkor rendelkezik annyi újdonsággal, hogy még a leginyencebb felhasználókat is újra elvarázsolja. Az NFS Underground 2-ben több mint négyszer akkora a lemodellezett környezet, számos új kocsi került be a játékba, van új versenytípus is a folytatásban, ráadásul minden eddigi képzelet felülmúl az új NFSU2 tuning rendszer.

LEÍRÁSOK

76 COLIN MCRAE RALLY 2005 - 88%

Szemérmetlenül rövid időn belül jelentkezett a Codemasters a Colin McRae Rally széria folytatásával; ami az előzmények ismeretében tesztünkben meglepően jól teljesített. Azért az angol fejlesztők még mindig nem tudnak mindent, 5. rész ide vagy oda, a rali programban még mindig maradtak megoldandó problémák.

78 NBA LIVE 2005 - 78%

Az új NBA szezon kezdetére befutott az új NBA játék is. Eredeti csapatok, játékosok, arénák, szabályok, lebonyolítási rend - ezek mind természetes velejárói a Live szériának. Kapunk még ezúttal remekül kivitelezett zsákolóversenyt, teljes All-Star hétvégét vérszegény körítéssel, némi grafikai- és játékmenetbeli tuningot, na meg jó adag kijavítatlan hibát az előző évi verzióból. Elkélne már egy kis konkurenciaharc a kosárlabda-szimulátorok PC-s piacán...

80 NHL 2005 - 90%

Bár az NHL háza táján e cikk írásakor még teljes a bizonytalanság, sőt, nagyon valószínű, hogy el se rajtol a szezon (lásd a keretes írást), a számítógéppel rendelkező hokirajongók legalább félig megnyugodhatnak: ha a TV-ben nem is, a monitorokon mindenképpen élvezhetik majd kedvenc sportáguk izgalmait. Mivel én is szeretem ezt a végtelenül dinamikus és kemény sportot, videójáték-adptációit pedig még inkább, örömmel helyeztem be az EA-től kapott tesztverziót CD-meghajtómba.

81 TOTAL CLUB MANAGER 2005 - 85%

Unod, hogy az Arsenal sosem kap ki? Szerinted az MU többre képes? Gondolod, hogy nem csak a Rangers vagy a Celtic lehet skót bajnok? Ki tudnád juttatni a magyar válogatottat a VB-re? A Barca veled nyerhetne a spanyol élvonalban? Azt hiszed, hogy jó edző lennél? A nagy szavak ideje lejárt. Most itt az esély, hogy bizonyíts! A Total Club Managerben a hangsúly a Total-on van. Lássuk, mire vagy képes, ha minden szál a Te kezedben fut össze!

SZIMULÁTOR/SPORT KRONOLÓGIA

A JÖVŐ - ELŐREJELZÉS

- X2: The Return
- Silent Hunter III
- World Racing 2
- GTR
- Combat Flight Simulator 4
- Wakeboarding Unleashed
- Championship Manager Online
- The Battle of Britain
- Juiced
- Lotus Challenge

A JELEN - MEGJELENÉSEK

- Pro Evolution Soccer 4 — 2005/03 TDK Mediactive
- Need for Speed Underground 2 — TBA 10tacle Studios
- Hot Wheels Stunt Track Challenge — 2005/02 Deep Silver
- Football Manager 2005 — TBA Microsoft
- FlatOut — 2005/02 UbiSoft
- Ford Racing 3 — TBA Aspyr
- Euro Rally Champion — 2004/11 Electronic Arts
- Top Spin — TBA Eidos
- Pacific Fighters — 2004/11 Konami
- NBA Live 2005 — TBA UbiSoft
- 2004/10 Empire Interactive — TBA THQ
- 2004/11 Empire Interactive — 2004/11 SEGA Europe
- 2004/10 Oxygen — 2004/11 THQ
- 2004/10 Atari
- 2004/10 UbiSoft
- 2004/10 Electronic Arts

A MÚLT - TOPLISTA

1. Richard Burns Rally — Codemasters
2. Need For Speed: Underground — Electronic Arts
3. Pro Evolution Soccer 3 — Konami
4. Colin McRae Rally 04 — Codemasters
5. Toca Race Driver 2 — Codemasters
6. Freelancer — Microsoft
7. Lock On: Modern Air Combat — UbiSoft
8. NHL 2004 — Electronic Arts
9. Fifa 2005 — E.Arts
10. Colin McRae Rally 2005 — Codemasters

INFO EA GAMES | ELECTRONIC ARTS | WWW.EAGAMES.COM/OFFICIAL/NFS/UNDERGROUND2/US/HOME.JSP | GAMEEXPRESSZ ÁR: 11990 FT

Öö, felmelegedett a fékbetétem...

BETA TESZT

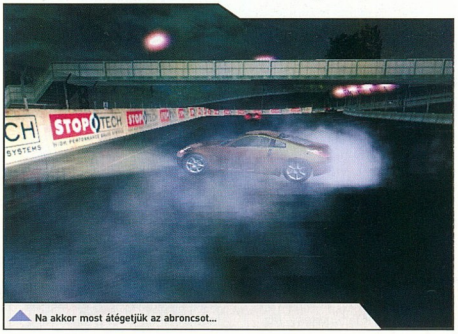
A képet a lámpákat szállító Lights cég szponzorálta és a legújabb neutron töltésű izzók hatásfokát láthatjuk rajta...

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2.

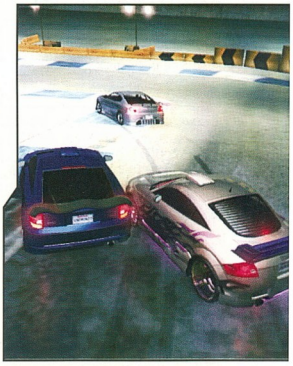
Születőben az utcai autóversenyek újabb etalonja

Az arcade utcai autóversenyek kétséget kizáróan legismertebb védjegyével rendelkező sorozata talán soha nem volt még olyan népszerű, mint 2003. év végén az Underground alcímen megjelent 7. részt követően. A játék a kedvező fogadtatást alapvetően annak köszönhette, hogy az NFS Underground egyszerűen jóra, sőt nagyon jóra, sikeredett, ami bizony meglehetősen magasra emelte a képzeletbeli mércét a hamarosan kiadásra kerülő folytatással kapcsolatban. Hogy mit lehet és kell bevetni, ahhoz, hogy az Underground 2. is megfeleljen a várakozásnak? Nos, elöljáróban legyen elég annyi, hogy e feladat nem is olyan nehéz; meg kell tartani mindent, ami bevált, és tovább kell bővíteni mindazt, ami az elöd újszerűségét fémjelezte.

Az EA Games fejlesztőcsapata a Need For Speed Underground 2. készítésekor bölcsen megőrizte az első rész hagyományteremtőnek mondható játékmenetét; a rendelkezésre álló, mindössze 1 évet, véleményem szerint nagyon helyesen, nem valami új játékkoncepció kiötlésével töltötte. Egyszerűen készítettek egy több mint négyszer akkora játszható összterületű térképet, az első részből ismert autók zömét megtartva összehoztak a második részhez 13 új autót, és mindezt megfejelték az Underground-ban már nagysikerrel bemutatkozott tuningrendszer kibővítésével. Hogy miben is állnak a változtatások pontosan a második részben, azt megtudhatjátok a következő bemutatóból.



Na akkor most átégetjük az abroncsot...



Grafika

Az NFSU2 grafikája talán az a terület, ahol a legkevesebb fejlesztés történt. Igaz, a folytatásban több mint kétszer annyi ki-be kapcsolható utasítást találunk a grafikai opcióban, a lényeg azonban nem változott; a második rész is kizárólag éjszakai szimulációt tartalmaz, a már megszokott szemet gyönyörködtetően fénylő, mindent átható, csillogó nagyvárosi környezetben. Az autók megjelenítése ezúttal is profi; a valós modellek alapján elkészített szimulációban minden, a játékban szereplő patinás autómárka külcsínyre megegyezik az eredetivel, természetszerűen, csak ideig-óráig; hiszen az NFSU2-ben kiteljesedett optikai tuning segítségével, valószínűleg alig néhány perc alatt máris minden autó egyedi megjelenítést fog kapni. (Igen, igen jól aszszociáltok; a tetszési index (Reputacio) a folytatásban is komoly szerepet kapott.) Újítás a látványban, hogy az 1. részhez képest választható egy új nézet is vezetés közben, nevesen a motorháztetős belsőé, melynek haszná-

lati értékét a magam részéről túl sokra nem tartottam a teszt során. Valahogy nálam az NFS széria a kötelező külső nézettel vált megszokottá, a fejlesztés oka talán az, hogy ezzel az opcióval azokat a szimulátoros játékosokat is az Underground 2. közönségévé akarja tenni az EA, akiknek eddig a széria túl arcade volt. Ami a grafika kapcsán, sajnos egy kicsit keserű szájízzel még szót érdemel, az a gépigény. Az előzetes végén olvashatjátok a hivatalos minimumot, mely kapcsán megjegyzendő, hogy hozzá egy 640x480-as felbontás társul minden grafikai extra kikapcsolása mellett. Egy 35-40 fps-t produkáló 1024x768-as felbontású, minden képmegjelenítési opciót kihasználó játékélményhez, sajnos a belépő szint a PIV 2,8 CPU, 1 GHz RAM-mal, egy 128 MB-os DirectX 9-et teljes értékűen kihasználó VGA-val.

NFSU VS NFSU2

NFSU	NFSU2
Autók	
2003 Acura RSX Type S	2003 Acura RSX Type S
2001 Acura Integra Type R	2004 Audi A3
1999 Dodge Neon	2004 Audi TT
2003 Ford Focus ZX3	2004 Cadillac Escalade
2000 Honda Civic Coupe Si	2003 Ford Focus ZX3
2003 Honda S2000	2005 Ford Mustang GT
2003 Hyundai Tiburon GT	2000 Honda Civic Coupe Si
1999 Mazda Miata - MX5	2004 Hummer H2
1995 Mazda RX-7	2003 Hyundai Tiburon GT
1999 Mitsubishi Eclipse GSX	2004 Infiniti G35
2003 Mitsubishi Lancer EVO VIII	2002 Lexus iS300
1992 Nissan 240sx	2004 Lincoln Navigator
2003 Nissan 350Z	1999 Mazda Miata - MX5
2003 Nissan Sentra SE-R Spec V	1995 Mazda RX-7
1999 Nissan Skyline R34 GTR	2004 Mazda RX-8
2003 Peugeot 206 GTI	1999 Mitsubishi 3000 GT
2003 Subaru Impreza 2.5 RS	1999 Mitsubishi Eclipse GSX
2003 Toyota Celica GT-S	2003 Mitsubishi Lancer EVO VIII
1998 Toyota Supra	1992 Nissan 240sx
2003 Volkswagen Golf GTI	2003 Nissan 350Z
	2003 Nissan Sentra SE-R Spec V
	1999 Nissan Skyline R34 GTR
	2003 Peugeot 206 GTI
	2004 Pontiac GTO
	2004 Subaru WRX STI
	2003 Toyota Celica GT-S
	1987 Toyota Corolla GTS (AE86)
	1998 Toyota Supra
	2003 Volkswagen Golf GTI
Pályák	
16 (Circuit)	31 (Circuit)
16 (Sprint)	23 (Sprint)
12 (Drag)	10 (Drag)
8 (Drift)	17 (Drift)
16 (Lap Knockout)	11 (Underground Racing League)
16 (Free Run)	* (Free Run)
	8 (Street X)
Versenytípusok	
Circuit	Circuit
Sprint	Sprint
Drag	Drag
Drift	Drift
Lap Knockout	Underground Racing League
Free Run	Free Run
	Street X
Nézetek	
Külső közeli	Külső közeli
Külső távoli	Külső távoli
Belső (műszerfal nélkül)	Belső (műszerfal nélkül)
	Belső (motorháztetős)
Visszajátszás	
Nincs	Van
Gépigény	
win98; ME; Xp	win98; ME; Xp
700 Mhz CPU	700 Mhz CPU
32 MB VGA	32 MB VGA
256 MB RAM	256 MB RAM
Dx9a	Dx9c
1,5 GB HDD	2,0 GB HDD

Versenytípusok

Az NFSU2-ben megtalálható minden, az első részből ismert játékmód, és van némi újítás is a versenymódok körét illetően. A Free Run kivételével, ahol a folytatásban már nem csak a körversenyek kijelölt útvonalát lehet bejárni, hanem az egész lemodellezett játékteret korlátozás nélkül, az ismert versenytípusok (Circuit, Sprint, Drag, Drift, Knockout) szabályrendszere és pályavezetése voltaképpen nem változott. Apróbb módosítások azért akadnak; például a Drift módban 11 épített körpálya mellett, helyett kapott 6 rajt-cél típusú autóút is. Teljesen új játékmód, a Street X nevet viselő az NFSU2-ben, melynek keretében 8 épített körpályán versenyezhetünk, (a játékélmény és a pályavezetés leginkább a TOCA szériából ismertekre hajaz). A pályák száma, figyelemmel arra, hogy az egyes versenytípusok a lemodellezett környezet azonos szakaszaira épülnek, eléri a 100-at. Szinte minden játékmódban emelkedett a versenyhelyszínek száma, mely alól nagy fájdalmamra kivétel a gyorsulási versenymód (Drag), ahol az előző részhez viszonyítva 2-vel kevesebb pálya szerepel az új játékban. A verseny helyszínéknél tartva, újdonság az egyes pályák hosszának feltüntetése, (az adat a betöltések előtti menüben szerepel). Ezek alapján egy rövid számolgatás után, a következő az NFSU2 pályahossz statisztikája. A Circuit mód 31 körversenye közül 6 hossza kevesebb 3 km-nél, 5 pálya 3-5 km, és 20 pálya 5-8 km közötti hosszúságú.

A Sprint játék 23 rajt-cél szakasza közül 5, 5 km alatti, 13 5-8 km, és 5 8-10 km közötti hosszúságú. A 10 Drag verseny, zömében rövid szakaszokból áll; itt 7 pálya 2 km alatti, és mindössze 3 pálya 2-4 km közötti hosszúságú. A Drift 17 pályája közül, a már említett újításnak köszönhetően 6 szakasz, egyenként több kilométeres, a játékmód legrövidebb pályahossza mindössze alig 300 méter, a leghosszabb országúti pálya ebben a versenytípusban eléri a 7,98 km hosszúságot. A 8 Street X körpálya átlagos hossza 5 km, az Underground Racing League mód, ami az NFSU Lap Knockout versenytípusával lesz rokon, sajnos még nem volt elérhető a szerkesztőségünk részére az EA Canada által rendelkezésünkre bocsátott 85%-os készültségű bemutató verzióban, így erre a módra nézve nem tudok pályahossz statisztikával szolgálni számotokra. A km-ek elemzéséből, jól látszik, hogy a több mint négyszeresére növelt játéktér nemcsak a versenyek számára volt jótékony hatással; az egyes versenytípusok pályahosszai is valamelyest megnőttek, ami nagymértékben ki fog hatni az NFSU2 effektív végigjátszási idejére is. Az előző rész átlagban 30-35 órája a folytatásban

Figyelj Joe... biztos, hogy jó lesz nekünk a fűnyíró cég szponzorálásában?

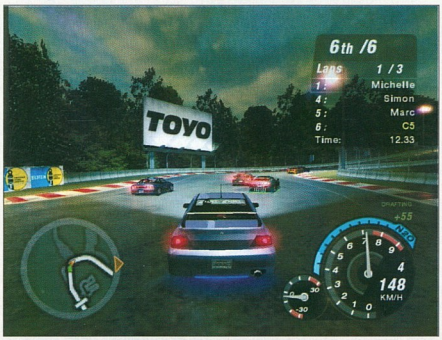
valószínűleg közelíteni fog az 50 órához, ami valljuk meg, már nem egy „2 estés" játék jellemzője.

Tuning

Az újdonságokat bemutató előzetesünk legizgalmasabb tárgyköre, az NFSU2 tuning rendszerében alkalmazott változtatások ismertetése. Minden kétséget kizáróan a Need For Speed Underground tavaly karácsonyi elsöprő sikeréhez a program játszhatósága mellett, leginkább az alkalmazásban megjelenő optikai tuningolhatóság intézményének járult hozzá a legnagyobb mértékben. Ugyan ki ne akarna szívesen száguldozni a nagyvárosok csillogó forgatagában valamelyik ismert gyártó méregdrága (ennek okán a VV-ben az egyszerű halandó által elérhetetlen) sportkocsijával. Ha ráadásul bármelyik járgány megjelenése szabadon változtatható, sőt a rendszeres optikai tuning a kampányjátékban már kötelező velejárója a továbbjutásnak, az már szinte túl szép, amolyan virtuális Kánaán. Hogy mindezt még fokozni is lehet? Hát persze! Az EA Games fejlesztőinek legalább is sikerült a dolog, az NFSU2-ben, ugyan is, nem kevesebb, mint 50 tuning kategória található, ami több mint a duplája az első részből ismertnek. A kérdés, természetszerűen magától adódik, miszerint vajon hogyan lehetséges mindez, mi a csudát lehet még tuningolni egy kocsin optikailag, ami még nem volt benne az első részben. A válasz két részből áll; egyrészt egy autón az EA-s fiúk szerint bármit lehet tuningolni, amire a való világban is kereslet van, másrészt pedig, ki gondolta azt, hogy az NFS széria új részében kizárólag optikai tuning kerül beépítésre? Az új optikai tuning kategóriákat tematikusan összegyűjtöttük külön kis táblázatban, így a változások felsorolását inkább mellőzöm. Ami azért megemlítendő külön mégis, az a két legkülönösebb opció, és a számomra legtetszetősebb harmadik. A nézetek ismeretében számomra, meg lehetősen különös és a gyakorlatban rejtetve megbúvó tuning lehetőségnek tűnik, hogy tudjuk változtatni a műszerfal kinézetét, vagy spéci audio berendezést építhetünk járgányunkba. Az optikai tuning választékában nekem legjobban, az az újítás tetszett, hogy az NFSU2-ben rakhatunk be olyan speciális lámpákat a kocsinkba, melyek csak akkor lépnek működésbe, ha használjuk, a NOS befecskendezésünket. A forradalmi, és egyben merész újítás a programozóktól azonban mégsem az imént felsoroltak, hanem annak vállalása, hogy a széria történetében először az Underground2-ben helyet kap a valós vagy hagyományosnak mondott (motor) tuning is. Az újítás, melynek a játék menüjében a készítők a Performance Tuning/Dyno nevet adták, nem kevesebb, mint 7 kategóriában teszi lehetővé a sportkocsik állítgatását. Így az NFSU2-ben már bizton neki vághatunk a motor a fékek, vagy a felfüggesztések átállításának. A hagyományos tuning játékban történő beemelésének híre, vélhetően több arcade rajongót elbizonytalaníthat. Nekik üzenem, hogy nem kel megijedni a készítők a könnyen emészthetőség kedvéért nagyon leegyszerűsítették a dolgot. Aki rászánja magát mindezek után egy gépi tuningra, az körülbelül a következő „procedúra elé néz". A felhasználó először kiválasztja a Performance Tuning/Dyno opciót, majd ezután végignéz egy animációt, amiben járgánya begurul egy szerelőműhelybe elfoglalva a futópadot. Ezt követően egy tovább paranccsal, figyelemmel kísérheti autója teljesítményét, amikor kocsiját a munkapadon bemérik. Mindezek után újabb választás következik, annak eldöntése, hogy milyen típusú versenyhez kívánja kocsiját finomra hangolni a játékos. Ha sikerült választani, hogy a cél a körversenyes vagy a gyorsulásos optimum, jöhet egy kis értékállítgatás a felajánlott 7 kategóriában, amit újabb munkapados teszt követ. A tuning végén láthatjuk egy összefoglaló táblázatban, hogy beavatkozásunk hogyan befolyásolta a kocsi tulajdonságait, ha tetsző az eredmény a változtatások engedélyezésével ér véget a művelet. Ugye milyen egyszerű? Vagy mégsem?

RÉGI-ÚJ KIJELZŐK

Ami egyszer már bevált, azon nemigen érdemes változtatni, gondolhatták az EA Games fejlesztői. Ha szemügyre veszitek a két (Drag Racing alatti) képet, talán elsőre nem is szembeötlő a kijelzések apró különbözősége a két játékban. Az NFSU2-ben a számoknál elhagyták a fejlesztők a pálcikás felépítést, és a szín is megváltozott kékről fehérre. A második részben a fordulatszámmérő egy kicsit leegyszerűsödött, de megmaradt annak félköríves megjelenítése; az optimális váltás jelzésére hívatott színes karika színkódjai változatlanok (zöld/kék/vörös); apró újítás e téren, a kis háromszög megjelenítése az ikonokban.



Tapasztalatok

Összegezve a Need For Speed Undergroun2-vel szerzet tapasztalatokat elmondhatom, hogy az EA Games-nek sikerült a helyes úton maradnia a fejlesztésben. A nagysikerű első rész után méltó folytatást hoztak össze a kanadai programozók. A széria 8. epizódja tartalmazza mindazt, amit az NFSU-ban megszerettünk, így folytatásban újra az őrült száguldásé lesz a főszerep az igézően impozáns, mégis sok újdonsággal rendelkező városi forgatagban. A dinamikus játékmenet mellett tovább bővül a sportautók tuning rendszere az Underground 2-ben, üde színfoltként bevezetésre kerül a játékban az optikai módosítások mellett a klasszikus gépi tuning opciója is. A PC.Games szerkesztőségének egyhangú véleménye alapján a Need For Speed Undergroun2 minősítése: kiemelten ajánlott!

C5
c5@pc.games.hu

VÁRHATÓ MINIMUM CONFIG: P III 700 Mhz CPU, 256 MB RAM, 2 GB HDD, 32 MB 3D Video Card, DirectX 9c
MIBEN LESZ MÁS: Több mint 4x nagyobb a játszható terület, gépi autó tuning is van a játékban.

DVD: Demo, Video, Háttér, Képmutató, Trainer, Patch

\+ Gépi tuning
\+ 9 új, 2004-es autó
\- Magas gépigény

BÉTATESZT
94%

INFO CODEMASTERS | CODEMASTERS | WWW.CODEMASTERS.CO.UK/COLINMCRAE2005 | GAMEEXPRESSZ ÁR: 9990 FT

Ez a jobbkanyar izgalmas lesz...

Gyertek már vissza, ne sértődjetek meg ilyen könnyen, csak vicceltem, hogy nem ér semmit a kocsitok...

COLIN MCRAE RALLY 2005

CMR 2005 vagy inkább csak CMR 04.5?

Nem elírás, bizony-bizony a 2004 tavaszán napvilágot látott Colin McRae Rally 4.0 után szeptember 24-én, alig fél évvel a széria előző részének megjelenését követően, újabb verzió került az angliai boltok polcaira a Codemasters jóvoltából. Hogy mit lehetett beújatni egyáltalán a játékban a rendelkezésre álló mindössze 149 nap alatt, az megtudhatjátok az alábbiakban…

Mindjárt az elején közreadom, hogy az új rali kifejezetten jóra sikeredett. Körülbelül az a helyzet az alkalmazással, hogy ebbe mindent beletettek a fiúk, amit az előző részből sajnálatosan (vélhetően idő hiányában) kihagytak. A játék, élményben körülbelül most nyújtja azt, amit anno az elsőt játszva érezhettünk, sajnos csak azért körülbelül, mert ezúttal is vannak dolgok, melyek nem sikerültek túl fényesen a programban. A széria ötödik részében voltaképpen a CMR2-ben megismert főmenü szerkezetén kívül szinte mindent megváltozott (inkább előnyére, mint hátrányára), így elmondható, hogy a CMR 2005 egy jól összerakott, ízléses és játszható raliszimulátor lett, amolyan kötelező darab minden autósport-játék kedvelő számára. Hogy pontosan miben érhető tetten, az alkalmazás kiforrottsága, azt megtudhatjátok a következő tematikus bemutatóból.

Autók

Az újítás e téren a sokkal több és karakteresebb autó szerepeltetése a játékban. A CMR 2005-ben nem kevesebb, mint 35 kocsi szerepel, kezdve a VW Polótól egészen a Nissan Pickupig. Természetesen nem maradnak ki a klasszikus ralikocsik sem (Ford MK1 Escort; Lancia Delta Integrale stb), és elérhető minden, manapság nagymenőnek számító WRC autómárka is (Citroen Xsara, Subaru Impreza, Ford Focus, stb. a pontos listát fussátok át, a külön közölt táblázatban). Ugye látjátok, hogy ezúttal végre kipróbálhat bárki egy Audi A3-at vagy egy Land Rover Freelandert ebben a játékban, hogy csak azt a két járgányt emeljem ki, amelyeken személy szerint a legjobban meglepődtem.

Pályák

A CMR széria legfrissebb darabjában ezúttal 9 ország szerepel, melyek közül 8 azonos az előző részben bemutatottakkal. Új helyszín Németország, és meg kell hagyni, a negyedik részből ismert kupák sem maradtak változatlanok. Azért, van, ami ismerős lesz a CMR4 után, hiszen számos pályaelemet átmentettek a fejlesztők a folytatásba, személy szerint én erre egy görögországi Stage alatt döbbentem rá először, ahol a sziklába vájt hegyi úton egyszer csak, egy mély szakadék fölött kellett áthajtani a szomszédos hegyoldalra egy 90 fokos fordítóval egy kőhídon (ugye ismerős…). Ami változás az előzőekhez képest, az, az új pályavezetés, és két apróbb új speciális effekt; ha egy fának ütközünk, arról minden esetben hullani fognak a levelek egy rövid ideig, és nagyobb ütközésekkor a monitorunk el fog homályosodni 2-3 másodpercre.

Játékmenet

Üdvözítő, nagyszerű újítás az alkalmazásban a teljes értékű Career mód szerepeltetése. A 23 kupából álló versenysorozatnak kezdetben csak az első 2WD Gold Series nevű kupát érhetjük el, melyet megnyerve (+3 „driver rating"-ot szerezve) leszünk jogosultak a következő kupán indulni. Az Escort MK1 kupa elsősége után megnyíló 4WD Grande Pacific Rim Challenge teljesítése már nemcsak újabb pontokat ér, ha itt megszerezzük az aranyérmet, a VW Beetle RSi-vel már egy új versenyautót is magunkénak tudhatunk virtuális garázsunkban.

zsunkban. A Career mód összesen 23, a játékban szereplő 9 ország szakaszpályáiból vegyesen összeállított kupát tartalmaz, melyek között vannak 3-4 Stage-es versenyektől egészen a 18 Stage-ből állóig mindenfélék. A Career végigjátszásának idejét úgy 50 órára teszem, feltételezve, hogy nem minden kupát sikerül elsőre megnyernie mindenkinek. Az új játéklehetőség nagyon megdobja az egész program használati értékét, számomra kisebb rejtély, hogy vajon miért nem álltak elő, valami ehhez hasonlatos kampányrendszerrel már korábban a Codemasters-nél.

Ami nem jött össze...

A legmegdöbbentőbb effekt (stílusosan a hidegzuhany) nem más a CMR 2005-ben, mint a szélsőséges időjárás alkalmazása; egész pontosan az eső animációé. Ember még ilyen zuhatagot nem látott monitoron, amit a programozók a képernyőre alkottak. Ha esik, és ez garantáltan országonként minimum 2 Stage a 8-ból, akkor az inkább özönvízszerű zuhogás. Esőben körülbelül a raliautóval megegyező hosszúságú a pályák beláthatósága, ami szinte lehetetlenné teszi a száguldozást; az inkább botorkálásnak nevezhető előrehaladás ilyenkor gyakorta vezet pályaelhagyáshoz; hol azért, mert egyszerűen nem látjuk, hogy merre kanyarodik az út, (vagy ha azt sejtjük is, az optimális pályavíre már lövésünk sincs), hol pedig azért, mert az útkereszteződésekben egyszerűen rossz irányba fordulunk. Itt sajnos még a különben elfogadható itinernek sem vesszük használt igazán, mert annyira dühösek leszünk főleg magunkra (no meg a Codemasters-re) a lassú tempó miatt, hogy nem is figyelünk rá. Amit eső gyanánt a program produkál, az elfogadhatatlan és emészthetetlen, ez a félresikeredett, konzolos beütésű időjárás-érzékeltetés az alkalmazás legnagyobb tévedése.

Kitt már megint bekapcsolta a láthatatlanságot...

Árnyalattal ugyan, de jobb a helyzet az esőben az irányítással, illetve a menetfizikával a CMR 2005-ben. A teszt során számomra már szinte az első perctől nem volt világos, vajon mi volt a készítők szándéka e téren. Akár elfogadjuk, akár nem, tény, hogy a széria már régen nem a raliszimulátorok etalonja; sokkal inkább egyféle nehezített szimulátor-elemeket is felvonultató arcade játék. Aki - csak egy kicsit is - játszott a nem is olyan régen megjelent Richard Burns Rally-val, az körülbelül tudja, mire is célzok. Ami az új CMR rész kapcsán sajnos újra biztos, hogy e kétes értékű fő jellemzőn ebben a részben sem sikerült változtatni. Egészen pontosan az 5. részt összevetve a 4-kel az a helyzet, hogy a CMR 2005 szimulátorosabb, mint a CMR4, ami hangsúlyosan billentyűzetről való játéknál jön elő. Ami az erő-visszacsatolásos kormányokat illeti, sajnos egyértelmű a visszalépés; az új részben a kormánnyal játszók élete maga a pokol. Az elvárhatónál e téren sokkal szögletesebb versenyzést fog tudni produkálni minden játékos kormánnyal; a magam részéről majd egy óra játék (és bősz állítgatás) után, fájó szívvel ugyan, de félre is tettem Logitech kormányomat, amire egyébiránt az utóbbi két évben már nem is volt példa. A Colin McRae Rally 2005. másik nagy csalódása az irányítás; különösen FFB-kormányt kedvelők fognak sokat bosszankodni a játék kapcsán.

Összegezve a teszt eredményét el kell mondanom, hogy nekem bejött az új CMR játék, elsősorban a sok új autó és a Career mód miatt, ami mégis arra ösztönzött, hogy jó 4%-ot húzzak az alkalmazáson, az az irányításban fellelt gyengeségek, és az eső animációjában tetten érhető „furcsaság" ügye volt.

C5
c5@pc.games.hu

COLIN MCRAE RALLY 2005 ÚJDONSÁGOK

CMR04 (2004. április)	CMR 2005 (2004. szeptember)
Játékmódok	
Rally Cup	Challenges Time Trial by Rallyes
2WD Championship	Challenges Time Trial by Stages
4WD Championship	Championship
4WD Championship	Career
Bonus Cars Championship	
Expert Championship	
Quick Race	
Stage racing	
Autók	
Audi quattro	Alfetta GTV
Citroen 2CV Sahara	Audi A3
Citroen Saxo	Audi quattro
Citroen Xsara	Citroen Saxo
Fiat Punto Super 1600	Citroen Xsara
Ford Escort RS 1600	Fiat 147 GTA
Ford Focus	Ford Escort Cosworth
Ford Puma Super 1600	Ford Fiesta Concept
Ford RS 200	Ford Focus
Lancia 037	Ford MK1 Escort
Lancia Delta Integrale	Ford Puma Super 1600
MG ZR Super 1600	Ford RS 200
MGC Sebring Special	Ford Sierra Cosworth
Mitsubushi Lancer Evo VII	Lancia 037
Peugeot 205 T16 Evo2	Lancia Delta Integrale
Peugeot 206	Lancia Stratos
Subaru Impreza WRX 44S	Land Rover Freelander
VW Rallye Golf	MG GR4
	MG ZR Super 1600
	MGC Sebring Special
	Mini Cooper S
	Mitshubishi Shogun Montero
	Mitsubushi Lancer Evo VII
	Nissan Pickup
	Peugeot 205 T16 Evo2
	Peugeot 206
	Renault Clio V6
	Subaru Impreza 22B Sti
	Subaru Impreza WRX 44S
	Toyota Celica GT-Four
	Toyota Celica GT-S
	VW Beetle Rsi
	VW Golf GTI
	VW Polo
	VW Rallye Golf
Országok	
Svédország	Svédország
Görögország	Görögország
Ausztrália	Ausztrália
USA	USA
Finnország	Finnország
Nagy Britannia	Nagy Britannia
Spanyolország	Spanyolország
Japán	Japán
	Németország
Normal Stage	
48	72
Super Special Stage	
8	4
Shakedown Stage	
8	9
Test Stage	
6	6

MINIMUM CONFIG: P III 1 GHz CPU, 256 MB RAM, 3 GB HDD, 64 MB 3D Video Card, Win 98SE, DirectX 9.c
KELLEMETLEN KÉRDÉS: Mikor lesz végre olyan CMR rali, amely a teljes FIA WRC mind a 16 országát bemutatja?

DVD: Demo, Video, Patch
Háttér, Képmutató, Trainer

LAN/INTERNET | COLIN MCRAE RALLY 4.0 - **90%** | R. B. RALLY - **93%**

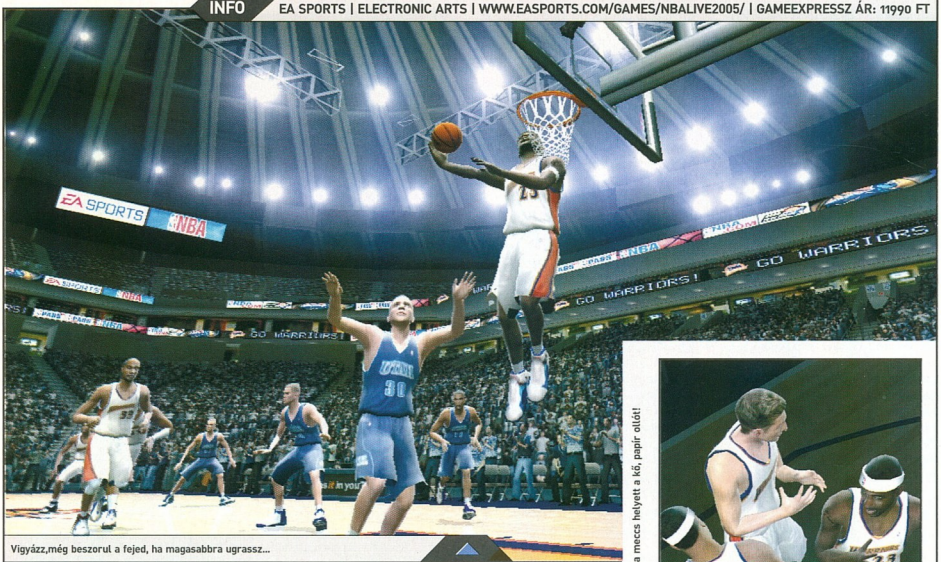
NEHÉZSÉGI SZINT: | **REALIZMUS:** | **60** ÓRA

- **Integetnek a nézők**
- **Izgalmas Career mód**
- **Vannak Off-road autók**
- **Az eső animációja**
- **Még mindig kevés ország**

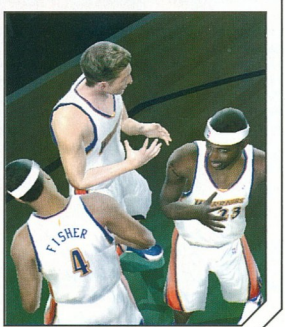
MULTIPLAYER **78%**

88%

INFO EA SPORTS | ELECTRONIC ARTS | WWW.EASPORTS.COM/GAMES/NBALIVE2005/ | GAMEEXPRESSZ ÁR: 11990 FT



Vigyázz,még beszorul a fejed, ha magasabbra ugrassz...



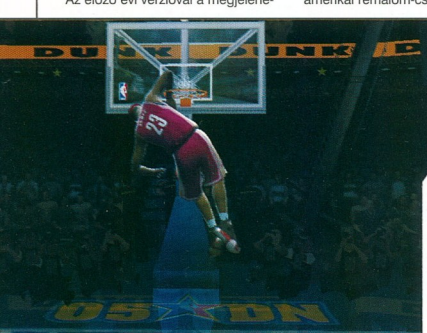
Na akkor nyomjuk a mecs helyett a kő, papír ollót!

NBA LIVE 2005

Zsákolj, ha tudsz!

Nem tartozom a „rajongó" típusú játékosok közé: nem nyitok fórumtémát fél év múlva megjelenő címeknek, nem figyelem árgus szemmel a megjelenési dátumokat, a fejlesztők igérgetéseit és az előzetes információkat. Azzal játszok, ami van, nem sokat törődöm azzal, ami majd lesz - esetleg, valamikor. Az NBA Live 2005 a szabályt erősítő kivételek közé tartozott. Az előző évi verzióval a megjelenése óta veszek részt online ligákban, így aztán kivételes érdeklődéssel - és óvatos reménykedéssel - vártam a folytatást.

Érthető hát, hogy amikor Uniq és az EA Hungary jóvoltából végre kezemben tarthattam a tesztverziót, olyan fürgén vetettem bele magam a játékba, ahogy Speedy Claxton cikázik a pályán. Az első benyomások? Bár a csalódás fogalmát az amerikai rémálom-csapat athéni (le)szerelése kapcsán kissé át kellett értékelnem, azért enyhén keserű szájízzel kapcsoltam ki a gépet az első három meccs lenyomása után. Na de ne szaladjunk ennyire a dolgok elébe!



A bevezető videó az új játékmódok (zsákoló- és hárompontos-dobóverseny) bemutatására fókuszál. Az animáció a játék motorjával készült, egyszer meg is lehet nézni, de jobban örültem volna egy régebbi dunk contest felvételekből összeollózott klipnek. Sajnos ez mostanság nem divat, az igényes FMV-intró olyan ritka, mint egy épkézláb Milicic-megmozdulás. Sebaj, ez legyen a legnagyobb baj! A menürendszer szép, átlátható és jól használható. Gyorsan bele is mászok kicsit a rosterbe, kíváncsi vagyok, mit alkottak az EA Sports-os fiúk. Bár nem nyálazom át az összes NBA csapat játékosállományát, de annyit azért meg tudok állapítani: a kosarasok tulajdonságpontjai, ha nem is minden esetben tökéletesek, nagyjából megfelelnek az elvárásoknak. Persze néhány nagy sztár rendesen túl van értékelve, de hát ez kell a népnek, a fanatikus kosárrajongók meg úgyis saját szájízük szerint alakítják majd át a ratingeket. Természetesen a liga mind a 30 csapata aktuális játékoskerettel került a játékba, de megtalálhatjuk az All Star alakulatokat, valamint az '50-es évekig visszamenőleg minden évtized válogatottját is. Itt azért vannak érdekességek: azt még megértem, hogy Jordant jogi akadályok miatt ki kellett hagyni a '90-es évek legjobbjai közül, de hogy egyik személyes kedvencem, John Stockton hogy maradhatott ki, az legalább akkora rejtély számomra, mint Shaqnek a szorzótábla. Mondjuk a minden ed-

FREESTYLE BASKETBALL LEAGUE

Ha már eleged van az AI hülyeségeiből, ha már superstaron is alázod a gépet, vagy ha egyszerűen csak játszótársakra vágysz, próbáld ki magad egy online ligában! Az FBL weboldala nemzetközi szinten is rendkívül színvonalas szolgáltatásokat nyújt, és minden részletre kiterjedő statisztikákat vezet a bajnokságokról, és mindehhez még igényes design is párosul. Jelenleg négy magyar és egy külföldi ligának ad otthont az oldal, melyek között vannak nyíltak és meghívásos rendszerűek is. Hogy mi kell ahhoz, hogy itt játszhass? Természetesen az NBA Live 2005, épkézláb netkapcsolat, ICQ a kapcsolattartáshoz, na meg némi szabadidő. További információkért látogassatok el a liga weblapjára: *http://rse.hsw.hu/*

diginél kifinomultabb „Create Player" opció segítségével bármikor megalkothatnám a legendás irányítót, de ehelyett inkább a játékmódokat veszem szemügyre.
A szokásos egyszeri meccs-szezon-dinasztia hármas mellett megmaradt a hasznos gyakorlási lehetőség, és az üdítő egy-egy elleni párharc is. Újdonság az All Star-hétvége pont, amely alatt a második-éves-újonc illetve kelet-nyugat párharcok mellett az elmaradhatatlan hármasdobó- és zsákolóversenyt is megtalálhatjuk. Előbbi nem igényel sok magyarázatot, egyszerűen kezelhető, ám hamar megunható minijátékról van szó. A dunk contest sokkalta izgalmasabb: a fejlesztők teljesen új irányítási metódust fejlesztettek ki hozzá, mellyel eszméletlen mennyiségű és minőségű mozdulatot lehet kivitelezni. Bár helyenként már-már emberfeletti mutatványokat láthatunk, azért a készítők nem rugaszkodtak el túlságosan a valóság talajától, így nem csap át az egész versengés egy NBA Jam szintű arcade őrületbe. A kezelést szokni kell, de nekem tetszik ez a rendszer, amely elsősorban a jó ritmusérzékre épít. Szükség lesz még persze jó adag fantáziára és rengeteg gyakorlásra is, ha el akarjuk kápráztatni a zsűriasztalnál ülő kosárlabda-legendákat. Ha mindezek megvannak bennünk, hamarosan olyan trükkökre leszünk képesek, amelyektől még Török Péternek is elállna a szava, ha egyáltalán lehetséges ilyesmi.
Én azonban folytatom a mondókámat, mert van még mit mesélni az NBA Live 2005-ről. Ott van például a Dinasty-mód, amelyben - csakúgy mint az előző részben - kedvenc csapatunkat vezethetjük több idényen keresztül a bajnok cím(ek) felé. Esetemben a Golden State Warriors-ra esik a választás, így végre épeszű GM kerül az oaklandi franchise élére. Mindjárt rá is szólom a túlfizetett Foyle, Najera, Davis triót szerencsétlen hiúzokra, nekik legalább van elegendő helyük a fizetési sapka alatt. Cserébe jön Eddie House, plusz a szabadügynökök közül a veterán Malone és a nagy visszatérő Alonzo Mourning. Mindebből kitűnik, hogy a játékosmozgást szabályozó AI nem áll a helyzet magaslatán, de így legalább nincs túlságosan megkötve a kezünk. Az edzésrendszer maradt a régiben, vagyis primitív, mint Dennis Rodman. Az NHL-ben ezt egy fokkal jobban oldották meg a fejlesztők, lenne honnan meríteni. Egyéb értelmes teendőt nem találok, így aztán elindítom első, Portland Trailblazers elleni meccsemet.

A grafika ambivalens érzéseket kelt bennem. Az arcok kidolgozottsága sokat fejlődött, ám még mindig nem üti meg az NHL szintjét. Jó adag új animáció került be a játékba, ám az átvezető jeleneteket és a visszajátszásokat kissé sótlannak érzem.
A közönség kidolgozottsága nem 2004-es szintű, a mezek textúrái pedig undorítóan alacsony felbontásúak és elmosódottak. A játékban nem zavaróak, de az ismétlések élvezeti értékéből sokat levesznek az olyan apró kis bugok, mint a kéztől teljesen függetlenül mozgó labda, a palánkon átnyúló kar, vagy mikor a játékos a levegőben kapaszkodik a gyűrűtől jó 20 centire. Újdonság, és az egész megjelenítés stílusát meghatározza egyfajta „angyali ragyogás"-effekt, amelytől a játékosokat valamiféle dicsfény övezi, és ez nekem már az előzetes képeken sem tetszett. Jobban izgat azonban, hogy sikerült-e kijavítani a játszhatósági problémákat. A kép itt inkább negatív: egyedül a pro-hop funkció fejlődött, most már könnyen elveszíthetjük a labdát, amennyiben nekiugrunk a védőpozíciót elfoglalt ellenfélnek. Új lehetőségként jelenik meg a palánkról lecsorgó bogyó visszapöckölése. Ez életszerűbbé teszi a meccseket, és szerencsére nem is vitték túlzásba a készítők, mint tavaly a pro-hop-pot. Megmaradt viszont rengeteg idegesítő hiba: a passzok nagyon lassúak, és időnként rendkívül idétlen íven mennek, így szinte lehetetlen körbeadogatva a labdát tiszta dobóhelyzethez jutni. Legtöbbször egy egy közbenyúló kéz nyomán turnoverhez vezet a sokpaszos játék. Továbbra is van érdekes, hátulról történő blokkolás, az AI pedig szokás szerint gusztustalan és csaló módon játszik. Újdonság, hogy a labdalopás erősen el lett szúrva. Fisher úgy veszi el az ellenfél irányítójától a játékszert három egymást követő támadásban, mint óvodástól a nyalókát. Ennek a valóságban annyi az esélye, mint annak, hogy a Warriors hozza el 2005-ben az aranygyűrűt. A játék sebessége egyébként csökkent, ami elvileg jót tenne a realitásnak. Kár, hogy ezt úgy érték el a készítők, hogy néha az volt az érzésem, hogy lassított felvételt nézek. Megjegyzem, a minden részletre kiterjedő Gameplay opciók segítségével sokat lehet majd javítani a játszhatóságon, de ez nem mentség semmire. Olyan ez, mintha egy RTS-t kiadnának nulla darab pályával, viszont mellékelnének pályaszerkesztőt hozzá - nem ezért fizet az egyszeri játékos.

A kommentátorok és a szövegeik maradtak a régiek, néhány új frázissal kiegészítve. A hanghatásokkal valahogy nem sikerül kibékülnöm, a tavalyi részben mintha jobbak lettek volna a közönség reakciói. A zenei felhozatalhoz sokat nem tudok hozzáfűzni, mivel annyi közöm van a rap-hez, mint Medvedenkonak az MVP-címhez. Mindenesetre folytatódik a szokásos hip-hop vonal, neves előadókkal és néhány exkluzív számmal.
Ez lenne hát az NBA Live 2005. Többet vártam, azt hiszem joggal. Egy új rosterrel és jól beállított gameplay opciókkal azért sokáig elleszünk vele, de aki nem fanatikus rajongó, annak nem biztos, hogy megéri beszereznie ezt is a 2004 mellé. Ha tudod, próbáld ki, mielőtt megveszed!

Immortal
immortal@pc.games.hu

MINIMUM CONFIG: PIII-700MHz, 128MB RAM, 32MB video, 1,8GB HDD
KELLEMETLEN KÉRDÉS: Mennyi ideig tesztelték ezeket a gameplay-beállításokat?

DVD: Demo, Video, Patch Háttér, Képmutató, Trainer

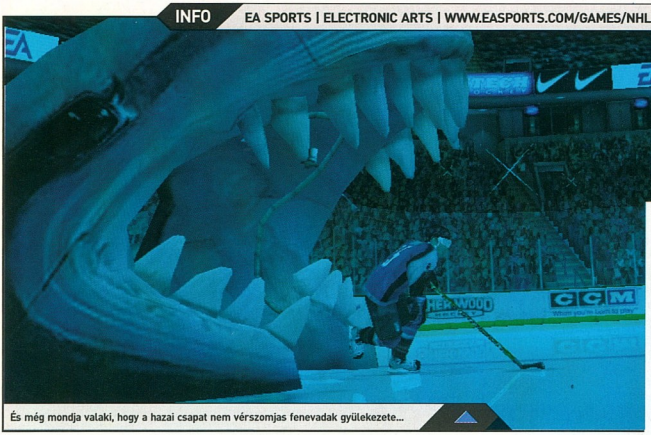
LAN/INTERNET | NBA LIVE 2004 - **90%** | NBA LIVE 2003- **93%**
NEHÉZSÉGI SZINT: | **REALIZMUS:** | **30** ÓRA

- + Zsákolóverseny
- + Javított pro-hop
- − Sok játszhatósági hiba
- − Hibák a grafikában
- − Csúnyán játszó AI

MULTIPLAYER **90%**

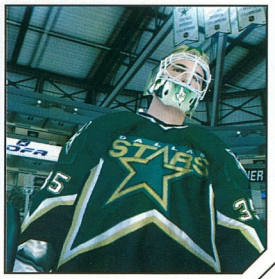
78%

INFO EA SPORTS | ELECTRONIC ARTS | WWW.EASPORTS.COM/GAMES/NHL2005/HOME.JSP | GAMEEXPRESSZ ÁR: 11990 FT



És még mondja valaki, hogy a hazai csapat nem vérszomjas fenevadak gyülekezete...

Jó csávó vagyok mi?

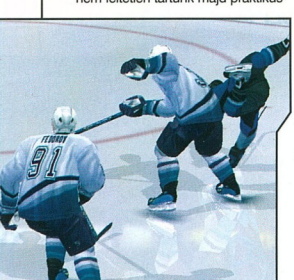


NHL 2005

Újra beköszönt a jégkorszak

A menürendszer első blikkre pofásabb a tavalyinál, de később sajnos előjönnek bizonyos idegesítő nyavalyák. Azt még elviseli az ember, hogy trackváltásnál az új szám neve pár másodpercre kitakar néhány gombot, de a sorok szerkesztésénél garantált az agyvérzés. Attól tartok, most valóban a multiplatform fejlesztés áldozatai lettünk. Az „érdekes" megoldások sora ezzel nem ért véget, ezt mindjárt az irányítás beállításainál megtapasztalhatjuk. Az első probléma, hogy nem lehet külön állítani a védekezésben és a támadásban használni kívánt billentyűket, hanem párban kapjuk ezeket. Így például mindenképpen egy gombon lesz a lövés és a vetődés, amit nem feltétlen tartunk majd praktikusnak, mikor a szabad korongra rajtoló emberünk kapáslövés helyett hasra dobja magát a jégen... Szerencsére néhány kreatív rajongó már készített egy kis alkalmazást, amellyel mégis megváltoztathatjuk az alapbeállítást. Hogy az első meccsem előtt lenyugtassam magam, vetettem egy gyors pillantást a játék soundtrackjére: bár lehetne kicsit dögösebb is, azért nem rossz a felhozatal.

Indítom első meccsem, Mighty Ducks vs. Sharks. Az aréna kékes fényben úszik, dübörög a rock, a közönség állva tapsol. Mindegyikük különálló poligon emberke, a papírmasé időszaknak immáron vége. A hazai csapat játékosai egy cápaállkapcsot mintázó kapun keresztül korcsolyáznak a jégre, ahol már várják őket Hatalmas Kacsáim. Az aréna világítása végre normálisra vált, elhangzik az amerikai himnusz, a bíró odavet még valami megjegyzést a zsűriasztalnak, majd kezdődhet a meccs. A buliból megszerzem a korongot, majd próbálok gyors szélsőmmel elhúzni a palánk mellett. Az akciónak egy semmiből érkező védő vet véget, aki hatalmas csattanással keni fel emberemet az oldalfalra. Első meglepetésemből felocsúdva felveszem a kesztyűt, így a meccs rövid úton óriási bodicsek-parádévá alakul. Az ütközések kezelése jól sikerült, nagy lendületnél átesnek egymáson a játékosok, de egész finoman is kibillenthetjük egyensúlyából a lövésre készülő támadót. A bírók talán túlságosan is tolerálják a durva belemenéseket, ám ami a látványnak jó, valósághűségnek kevésbé. Időközben egy keményebb palánkra lökést a plexi is bánta, de annyi baj legyen! Legalább megcsodálhattam a visszajátszásban, hogyan gyűrődik a játékosok meze. Az ütő sincs hozzánőve a hokisokhoz, időnként hajlamosak otthagyni a pályán. Bíró sporttárs együttél az akcióval, árnyékként lapul az oldalfalhoz, ha épp mellette korcsolyázok el. A cserepadon ülő társak biztatják a küzdőket, és beszélgetnek az edzővel. Az arcok kidolgozottsága szuper, nagyszerűen tükröződnek rajtuk az érzelmek. Ahogy megszokom az irányítást, a játékélmény is csúcs lesz. Bár az új „off the puck controlt", vagyis a korongot kapó játékos vezérlését nem találtam túl hasznosnak, az „ice support", vagyis a segítségkérés egy kis „helycsinálásra" néha jól jött. Rengetegféle gólt lehet lőni, nincsenek 100%-os szituációk. A csapattársak egész jól mozognak, az ellenfél AI-ja is tűrhető a maga kis hülyeségeivel, és kissé egysíkú játékával együtt is. Összességében nagyon meg vagyok elégedve a 2005-ös NHL-el, apróbb hibái ellenére is rendkívül élvezetes és jól játszható anyag kerekedett ki belőle.



Immortal
immortal@pc.games.hu

SZTRÁJK AZ NHL-BEN

Ahhoz, hogy megértsük a helyzetet, először is tisztáznunk kell: az amerikai nagy profiligák mindegyike üzleti vállalkozás, ahol mindent szerződések szabályoznak. Ezek közül az egyik a játékosok kolletktív szerződése, amely a hokis és a klub között kötött megállapodás kereteit adja meg. Ezen kíván most változtatni a liga, mégpedig az úgynevezett fizetési *cap* bevezetésével, amely maximálná a csapat által kifizethető pénzeket. Erre az összes többi nagy ligában bevált módszerre azért van szükség, mert a klubok veszteségesek a túlságosan magas játékosbérek miatt. A liga elképzelései szerint az átlagos fizetés évi 1,8 millió dollárról 1,3-ra esne vissza, ami a játékosok számára elfogadhatatlan (nem telne zsíroskenyérre, gondolom...), így aztán jelenleg patthelyzet alakult ki. A veszteséges egyesületek ezalatt pénzt spórolnak, a játékosok pihennek vagy más bajnokságokban játszanak, a nagy vesztesek pedig mi vagyunk, akik csak mecscseket szeretnénk nézni...

MINIMUM CONFIG: PIII-800MHz, 128MB RAM, 32MB videokártya, 1.5GB HDD
KELLEMETLEN KÉRDÉS: Nem lehetne a PC-s verzióban egérre optimalizálni a menürendszert?

DVD: Demo, Video, Patch
Háttér, Képmutató, Trainer

LAN/INTERNET | EASTSIDE HOCKEY MANAGER - 84% | NHL 2004 - 86%

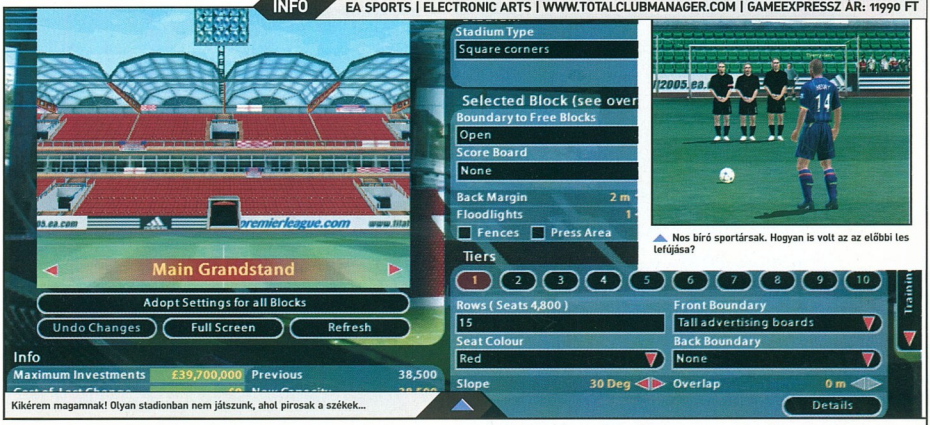
NEHÉZSÉGI SZINT: | **REALIZMUS:** | **30** ÓRA

- Élvezetes meccsek
- Eltalált játszhatóság
- Kiforrott dinasty mód
- Idegtépő sorösszeállítás
- Gombkiosztási anomáliák

90%

MULTIPLAYER **85%**

INFO | EA SPORTS | ELECTRONIC ARTS | WWW.TOTALCLUBMANAGER.COM | GAMEEXPRESSZ ÁR: 11990 FT



Kikérem magamnak! Olyan stadionban nem játszunk, ahol pirosak a székek...

Nos biró sportársak. Hogyan is volt az az előbbi les lefújása?

TOTAL CLUB MANAGER 2005

Nagypályás focimenedzser, szigorúan fanatikusoknak!

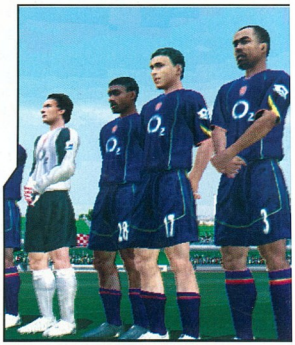
Magyarország tízmillió szövetségi kapitány országa, tartja a mondás. Kétségtelenül rengeteg önjelölt edző és menedzser üldögél errefelé a lelátókon és a tévék előtt, ám keveseknek adatik meg, hogy gyakorlatban is alkalmazhassák nagy hévvel terjesztett taktikáikat és edzésmódszereiket. Nem csoda, hogy népszerűek hazánkban a virtuális edzői széket kínáló számítógépes játékok, melyekben mindenki kedvére kiélheti ez irányú ambícióit. Tavaly két nagyágyú, a TCM 2004 és a Championship Manager 03/04 versengett kegyeinkért, ám idén háromfősre bővül a mezőny. Az Eidos és a Sports Interactive szakítása nyomán ugyanis Football Manager 2005 néven jön ki az SI játéka, a kiadó pedig új fejlesztőkkel kívánja továbbvinni a CM sorozatot. Mivel mindkét változat várhatóan a minimál grafika - hatalmas adatbázis sémára épül, a látványt is szem előtt tartó menedzsereknek még mindig a TCM sorozat jelent majd alternatívát.

Azon túl, hogy a menürendszer csillog-villog, egyedül itt van lehetőségünk ugyanis teljes 3D-ben végignézni a meccseket. A megjelenítéshez az UEFA Euro 2004 - kissé butított - motorját használja a játék. A híresebb játékosok arcról felismerhetők, valamint a nagyobb csapatok stadionjai is tökéletes másai a valós létesítményeknek - legalábbis addig, amíg át nem építjük őket.

Bizony, feladataink nem merülnek ki az edzésprogram és a csapatösszeállítás meghatározásában. Az edzőn kívül az általános menedzser és a klubtulajdonos szerepét is magunkra vállalhatjuk, valóban totális kontroll alá vonva a csapatot. A játék hihetetlen részletességgel szimulálja a klub működését: segítőket szerződtethetünk különböző területekre, beállíthatjuk a jegyárakat és felügyelhetjük a szurkolói relikviák eladásait. Segíthetjük ezen kívül az utánpótlás-nevelést az ificsapat támogatásával, vagy Ajax-mintára nevelőintézményeket hozhatunk létre a világ különböző pontjain. Stadionunk környékének infrastruktúráját is fejleszthetjük, kórházat, ereklyeboltot, edzőkomplexumot építhetünk. Szponzorokat szerződtethetünk, értékesíthetjük a stadion reklámfelületeit. Focistákat adhatunk-vehetünk, szerződéseket hosszabbíthatunk vagy bonthatunk fel, szemmel tarthatjuk a játékospiacot. Három módon vághatunk bele a játékba. Választhatjuk kedvenc egyesületünket, ilyenkor akár a kirúgás veszélyét is ki lehet kapcsolni. Indíthatunk karriert, amikor is kezdő edzőként csak néhány alsóbb ligás csapat ajánl fel nekünk állást. Végül alapíthatunk saját klubot is, beállítva a várost (iszonyat mennyiségű van belőlük, egész kis falvak is), megrajzolva a címert, és meghatározva a szurkolótábor lehetséges méretét. Összesen 29 nemzet bajnokságaiban indulhatunk, melyek között az összes jelentős európai pontvadászat mellett néhány egzotikusabb is szerepel, de a kissé bonyolult brazil rendszer implementálására sajnos nem vállalkoztak a fejlesztők. Sok esetben alsóbb osztályok is rendelkezésünkre állnak, Angliában akár az ötödik vonalban is szerepelhetünk. Az adatbázis azért távolról sem tökéletes, elég megnézni a magyar csapatokat, amelyeknek még a neveit sem sikerült felkutatniuk a készítőknek, hogy a kamu-játékosokról ne is beszéljek. Ami még nem tetszett: a menürendszer szerintem nagyon lassú, és nekem nem is állt igazán kézre.

A meccseket végignézhetjük 3D-ben, kérhetünk összefoglalót a fontos jelenetekből, egyszerű szöveges közvetítést, vagy rögtön a végeredményt. Mindeközben utasításokat kiadhatunk be a csapatnak, úgymint „támadjatok a széleken", vagy „szereljetek keményebben". Ha ennyi interaktivitással nem elégszünk meg, a football fusion opcióval csapatunkat átküldhetjük a FIFA 2005-be, és így próbálva ki élesben a garnitúrát.

Immortal
immortal@pc.games.hu



BAJNOKSÁGOK

Zárójelben jelzem, hogy hány osztály szerepel a játékban.

Argentína (1), Ausztria (2), Belgium (2), Csehország (1), Dánia (2), Anglia (5), Finnország (1), Franciaország (2), Németország (4), Görögország (2), Izrael (2), Olaszország (2), Koreai Köztársaság (1), Luxemburg (1 - nem tudom, hogy a hatalmas felvevőpiac, vagy a bajnokság kiemelkedő színvonala miatt került-e be :), Mexikó (1), Hollandia (2), Norvégia (1), Lengyelország (1), Portugália (1), Írország (1), Románia (1), Oroszország (2), Skócia (3), Dél-Afrika (1), Spanyolország (6), Svédország (1), Svájc (2), Törökország (1), Ukrajna (1).

MINIMUM CONFIG: PIII-700MHz, 128MB RAM, 32MB videokártya, 900MB HDD
KELLEMETLEN KÉRDÉS: Nehéz lett volna ellátogatni a www.nb1.hu-ra?

DVD: Demo, Video, Patch
Háttér, Képmutató, Trainer

LAN/INTERNET | CHAMPIONSHIP MAN 5 - **88%** TOTAL CLUB MAN 2004 - **90%**

NEHÉZSÉGI SZINT: | REALIZMUS: | **28** ÓRA

- + Szerteágazó feladatok
- + Kellemes grafika
- + 3D meccsmotor
- − Pontatlan adatbázis
- − Nehézkes menürendszer

85%

NEXTGEN VASAK NEXTGEN MOTOROKON... 98

ELMÉLET - TECHNOLÓGIA

83 MI VAN A KRISTÁLYGÖMBBEN?
Közeledik az új év, lassan elkezdenek beérni a fejlesztések, és hamarosan megjelennek a nagyobb hardver gyártók legújabb termékei. Cikkünkben megpróbálunk rövid áttekintést nyújtani a következő fél évben megjelenő alaplapokról, videókártyákról, és egyéb fontos hardver összetevőkről.

84 HARDWARE NEWS
Rajta tartjuk ujjunkat az informatika ütőerén.

86 PIACI KÖRKÉP
Ami az elmúlt hónap óta változott a főbb hardver összetevőkben.

88 MOBILEDIT
A mobiltelefónia fejlődésével egyre nagyobb szerepet kapnak a készülékekhez rendszerint csupán kiegészítőként tartozó számítógépes szoftverek, amelyek lehetővé teszik, hogy a telefon fontosabb funkcióit komputerünkön keresztül is elérjük.

102 KARÁCSONYI VÁSÁRLÁSI TANÁCSOK
Cikkünk vásárlási tanácsokkal szolgál, megpróbálok segíteni a karácsonyi ajándék kiválasztásában vagy a hónapok óta gyűjtögetett zsebpénz elköltésében

108 WINDOWS XP SERVICE PACK 2
Megérkezett a Windows XP második javítócsomagja, amely rengeteg biztonsági rést megszüntet, és számtalan problémára nyújt megoldást. Emellett a telepítése után okozhat néhány kellemetlen meglepetést is.

GYAKORLAT - TESZTEK

90 DOLGOZZUNK OTTHONRÓL
A technológia fejlődésének köszönhetően az asztali gépek teljesítménye zsúfolódik bele egy-egy hordozható noteszgépbe. Ráadásul az elérhetetlen árkategóriából az egyes eszközök lesüllyedtek a pár százezer forinttal alacsonyabb sávokba.

92 NOTESZGÉPET KARÁCSONYRA
Immáron azok is találhatnak kedvükre való masinát, akik játékokat is szeretnének futtatni rajtuk. Összeállításunkban több nagykereskedés ismertebb márkáit válogattuk ki, hogy megizzasszuk a gépeiket egy kis teljesítménytesztel.

98 NEXTGEN VASAK NEXTGEN MOTOROKON...
Tesztünkben a két legnagyobb gyártó felsőkategóriás termékeit eresztettük össze a jelenleg elérhető következő generációs játékokon, és a most megjelent 3DMark 2005-ön.

104 ZAJLÁDÁK OLCSÓN
Összeállításban néhány olyan hangfalszettet veszünk szemügyre, melyek több szempontból is a „low-end"-et képviselik.

KONFIG AJÁNLÓ

A JÖVŐ - HIGH END

CPU - Intel P4 3,0 GHz 512Kb Cache + hűtő **52 000 Ft**
ALAPLAP - Asus P4C800 Deluxe **40 000 Ft**
RAM - 2 x 512 MB PC-3200 DDR-RAM **30 000 Ft**
VGA - Asus A9800XT-TVD **40 000 Ft**
HDD - Samsung 7200rpm, 160 GB SerialATA **23 000 Ft**
DVD+RW - Plextor PX-712A DVD író/olvasó **25 000 Ft**
FDD - FDD **2 000 Ft**
HÁZ - Ház 400W **12 000 Ft**
EGYÉB - Billentyűzet, egér **5 000 Ft**
ÖSSZESEN: 229 000 Ft + ÁFA

A JELEN - MEDIUM

CPU - Intel Celeron 2,8 GHz + hűtő **23 000 Ft**
ALAPLAP - Asus P4P800-MX **18 000 Ft**
RAM - 2x256 MB PC-3200 DDR-RAM **15 000 Ft**
VGA - Asus A9600SE 128MB **18 000 Ft**
HDD - Samsung 7200rpm, 120 GB SerialATA **21 000 Ft**
DVD - MSI DVD olvasó + CD író **12 000 Ft**
HÁZ - Ház (350W) **7 000 Ft**
FDD - FDD **2 000 Ft**
EGYÉB - billentyű, egér **5 000 Ft**
ÖSSZESEN: 121 000 Ft + ÁFA

A MÚLT - MINIMUM

CPU - Intel Celeron 2,4 GHz + hűtő **15 000 Ft**
ALAPLAP - Asus P4B533X **12 000 Ft**
RAM - 512 MB PC-3200 DDR-RAM **14 000 Ft**
VGA - Asus A9200SE 64MB **9 000 Ft**
HDD - Samsung 7200rpm, 80 GB ATA-133 **14 000 Ft**
DVD-ROM - Plextor PX-116 DVD olvasó **7 000 Ft**
HÁZ - Ház **5 000 Ft**
FDD - FDD **2 000 Ft**
EGYÉB - billentyű, egér **5 000 Ft**
ÖSSZESEN: 83 000+ÁFA

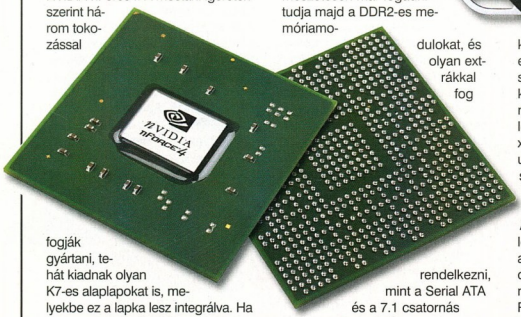
MI VAN A KRISTÁLYGÖMBBEN?

Avagy jóslatok a jövő évre

Itt állunk egy újabb évvége előtt, és eljött a jóslatok ideje. Kicsit úgy érzem magam, mint Aigner „Eduscho" Szilárd az esti hírek előtt, amint erősen a képernyőre mered, az épp aktuális műholdfelvételeket figyelve, és azon elmélkedik, hogy mégis csak a reklámszakmában kellett volna maradni, mert ebből az összevisszaságból bármit biztosra megmondani... Bizony én is könnyen úgy járhatok, mint neves meteorológusunk, aki felhőszakadást ígér, és derűs estét kíván. A hardverpiac frontjai és ciklonjai is át- és átsöpörnek a fejünk felett, és

én nem szeretnék elázni. Komolyra fordítva a szót, azt kérném, hogy ne vegyétek egészen biztosra azt, amit most olvastok, hazudni biztosan nem fogok, csak lehet, hogy a januári megjelenésből harmadik negyedév lesz, vagy az ígért specifikációk felét kihagyják a termékből, ezért tessék a gyártót és közeli felmenőit szidni.

Chipsetek területén új modellek várhatók mind Intel, mind AMD vonalon. Amire nagyon kíváncsi leszek, az az NVIDIA nForce4. A mostani ígéretek szerint három tokozással



fogják gyártani, tehát kiadnak olyan K7-es alaplapokat is, melyekbe ez a lapka lesz integrálva. Ha ez megtörténik, és még a jelenlegi nForce2 400 Ultránál is gyorsabb lesz, akkor biztos befutó lehet azok között, akik nem akarnak 64 bites rendszerre váltani, de Intelre sem szeretnék cserélni jól bevált Athlon-jukat. Persze ehhez szükség lesz megfelelő meghajtóprogramra, valamint gyorsítani kell az IDE-kezelésen is. Kérdés, hogy a VIA felveszi-e a kesztyűt, és további pénzt öl a K7-es piacba, vagy elismeri az itt szenvedett vereségét, és az Athlon64-ek egyre bővülő családjához fejleszt.

Az Intel sem tétlenkedik, jelenleg úgy tűnik, egy éven belül már 1066 MHz FSB-vel rendelkező Pentium 4 csücsülhet gépünkben, s ehhez az i925XE lapkakészlet dukál. Erre két alaplap fog épülni, a D925XECV2 (Culver City 2) full-ATX méretű lesz, és egy PCI-Express x16, két PCI-Express x1 és négy PCI foglalattal szerelik fel. Természetesen már fogadni tudja majd a DDR2-es memóriamodulokat, és olyan extrákkal fog rendelkezni, mint a Serial ATA és a 7.1 csatornás audiovezérlő.

A D925XEBC2 (Black Canyon 2) nem lesz megvásárolható kiskereskedelmi forgalomban, ezt direkt rendszerintegrátoroknak kínálják, és a fentitől csak abban fog különbözni, hogy micro-ATX méretű lesz, valamint csak egy PCI-Express x16, egy PCI-Express x1 és két PCI aljzat lesz rajta.

Azt még meg kell jegyezni, hogy nem meglepő, hogy az Intel az FSB-t emeli, ugyanis bejelentették, hogy mégsem lesz 4 GHz-es P4 processzoruk, és inkább egyéb téren próbálnak meg teljesítménynövekedést elérni, például úgy, hogy egy lapkára két magot ültetnek.

A jövőre megjelenő videokártyákról nehéz bármit is mondani. A bejelentések majd csak ezután fognak megtörténni (november-december), így hivatalos adatokra nem támaszkodhatunk. Ilyenkor néz körül az ember az Inquirer oldalán, amit szakmai körökben a számítástechnika pletykalapjának neveznek. Sajnos ebben az esetben még így sem lettem okosabb, egy biztos, hogy az x800-GeForce6800 összecsapás után újabb forduló következik, valószínűleg az ATI R520 és az NVIDIA NV50 chipek részvételével (valamikor a 2005-ös első félévben). Ami „biztos", hogy még idén megjelenik az R430 és R480, amelyek egy az egyben a jelenlegi x800 családdal egyeznek meg, csak 0,11 mikronos csíkszélességgel készülnek, és PCI-Express csatolófelülettel rendelkeznek.

Mi várható még? Színes kijelzős Apple iPod, az XBOX 2, a Phantom konzol (ez lehet, hogy nagy égés lesz) és a Sony PlayStationPortable. Ránézek a net kavargó adattömegére, és a fórumok zavaros vizére, és biztos vagyok benne, hogy kapunk még egy jó adag új vírust, DirecX-et a hozzá dukáló 3DMarkkal, és videodriverek tengerét, mert minden új játékhoz új verzió kell. Persze lesz még BlueRay, meg BTX, és legalább három új memóriakártya szabvány, de hát ezek nélkül nem is tudnánk miről írni. Talán elérjük azt a szintet, hogy itthon is kapható lesz majd a legújabb hardver is a megjelenés után 1-2 héttel, és nem kell hónapokat várni, és az árak is konszolidálódnak talán, és nem kell Ausztriába vagy Németországba utazni azért, hogy olcsóbban vásárolhassunk.

Sajnos persze ennek még kevesebb valószínűsége van, mint hogy jövőre végre kijön a STALKER, de reménykedni szabad (csak értelme nincs sok).

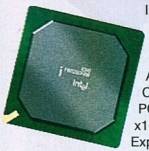
Ennyit a kristálygömbről... Azt hiszem, hogy legközelebb megpróbálom inkább a tenyérjóslást, vagy a kártyát, talán jobban fog menni. Mindenesetre mindenki írja meg a Jézuskának, mit is kér karácsonyra, persze szigorúan az árlisták alapján, mert kérem ez egy olyan világ, hogy az égieken múlik a legkevesebb.

Grillo
grillo@pc.games.hu

Intel: hamarosan 1066 MHz-en kommunikál.

Az internetre kiszivárgott hírek szerint hamarosan érkezik az Intel i925XE chipkészlete, amely támogatja az 1066 MHz-es front side busszal járó Pentium 4 lapkákat. Az Inteltől származó dokumentum a vállalat i925XE chipkészletes alaplapjait is tartalmazza. Ebből következik, hogy a világ legnagyobb chipgyártója a közeljövőben bemutatja az első olyan processzorát is, amely 1066 MHz-es front side buszt igényel. Ez minden bizonnyal egy 3,46 GHz-es Pentium 4 Extreme Edition lapka lesz, amelyet később egy 3,73 GHz-es Pentium 4 követ. Előbbi 2 Mbyte harmadszintű gyorsítótárat tartalmaz, utóbbi viszont 2 Mbyte másodszintű cache-sel büszkélkedhet.

Az Intel két olyan alaplapot dob piacra, amelyek az i925XE chipkészletre épülnek. A D925XECV2, kódnevén Culver City 2, egy ATX kivitelű alaplap, amely kiskereskedelmi forgalomban is megvásárolható lesz. A terméket elsősorban a nagy teljesítményre igényes felhasználóknak ajánlja az Intel, mint pl. a hardcore gamerek.



A D925XECV2 egy PCI-Express x16, két PCI-Express x1 és négy PCI foglalattal rendelkezik, valamint négy memóriafoglalattal DDR2 és DDR modulok számára. Az alaplaphoz 8 USB2.0 és 3 FireWire eszköz kapcsolható, de természetesen nem hiányzik a Serial ATA, Matrix RAID és 7.1 csatornás audiovezérlő sem a Gigabit Ethernet mellől.

A D925XECV2 mellett az Intel kínálatában megjelenik még a D925XEBC2 Black Canyon 2 is, amely micro-ATX kivitelű és nem kerül kiskereskedelmi forgalomba, kizárólag PC összeállítók vásárolhatják meg. Ezen az alaplapon egy PCI-Express x16, egy PCI-Express x1 és két PCI aljzat található, egyéb képességeiben megegyezik a fent ismertetett termékével.

ATI: két újabb chip még idén

A kanadai vállalat R480 és R430 kódjelzésű grafikus vezérlői PCI Express csatolófelülettel rendelkeznek majd és az X800 Pro és XT termékvonalat váltják fel. Az R430 chipet a TSMC gyártja 0,11 mikronos gyártástechnológiával, ennél több technikai részlet azonban a cég üzletpolitikája miatt még nem vált ismertté. Az új chipek a kisebb csíkszélességnek köszönhetően valószínűleg kevesebbet fogyasztanak majd, illetve magasabb órajelen járhatnak. Bár a grafikus processzorokat a negyedik negyedév során jelentik be, a kereskedelmi megjelenésre valószínűleg 2005 első negyedévéig várni kell majd.

A két új chip nem hordoz az X800 vonalhoz képest újabb megoldásokat, ezek a 2005 első félévében bemutatandó R520-ban debütálnak majd, vélhetően a rivális NVIDIA NV50 chipjével egyidőben.

Maxtor whinchesterek már 16 MB cache-sel

A Maxtor Corporation bejelentette, hogy szállítja új Maxtor SATA Ultra16 Hard Drive Kitjeit, melyek 16 MByte pufferrel és 7200 fordulat/perces sebességgel rendelkeznek. A dobozokban a cég nemrég bejelentett DiamondMax 10 merevlemezei találhatóak meg, melyeket már szállít a vállalat az OEM partnerek részére is.

A készlet a Serial ATA merevlemezek mellett szerelési útmutatót, csavarokat, valamint a Maxtor MaxBlast szoftverét is tartalmazza, ez utóbbival partícionálhatjuk, formatálhatjuk az új merevlemezt, de akár a régi merevlemezen található adatok mozgatásában, archiválásában is segíthet. Az Ultra16 meghajtók kapacitása elérheti a 300 Gbyte-ot is és a Serial ATA II specifikációnak is megfelelnek.

A serialATA II szabvány újdonsága, az NCQ jelentősen növelheti a merevlemez teljesítményét „többszálú" végrehajtást nyújtva, a merevlemez ugyanis képes optimális végrehajtási sorrendbe rendezni 32 parancsot az író-olvasófejek és a pörgő tányér pillanatnyi helyzete alapján. Az új merevlemezek hangja a folyadékcsapágyazásnak köszönhetően szinte nem is hallható.

A 250 és 300 GB-os Ultra16 Hard Drive Kitek a kapacitástól függően 240 és 280 dolláros ajánlott végfelhasználói áron kaphatók hamarosan világszerte, a hagyományos ATA133 változatra a következő negyedévig még várni kell.

A Shoot & Store - olcsó flash memóriák

A SanDisk új piaci stratégiájával azt szeretné elérni, hogy a flash memóriakártyákat a digitális gépek tulajdonosai a negatívokhoz hasonlóan a képek végleges tárolására is használhassák, ugyanis ezekről a kártyákról - a gyengén megírt CD-kkel ellentétben - nem tűnnek el az adatok.

Az alacsony árnak köszönhetően minden utazáshoz új kártyát vásárolhatunk, sőt a kártyákat egyórás kidolgozásra beadhatjuk, és a filmtekercsekhez hasonló képeket rendelhetünk.

A termékcsalád négy formátumot foglal magába: CompactFlash, SD, Memory Stick PRO és xD-Picture Card. A normál kártyákhoz hasonlóan működő, újrairható kártyák 32 Byte és 64 Mbyte kapacitású kivitelben léteznek.

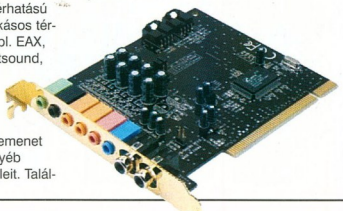
A Shoot & Store kártyákat októbertől kezdve Európa minden országában megvásárolhatjuk. A kiskereskedelmi csatornák országról országra változnak a fotósboltoktól a nagyáruházakig. A 32 Mbyte-os kártyák 10 eurós, a 64 Mbyte-os kártyák pedig 15 eurós áron lesznek kaphatók. A felhasználást könnyítendő, a csomagolásra kerül, hogy a szokásos (gyengébb) felbontás mellett a kártya kb. hány kép tárolására alkalmas.

Trust - jönnek az olcsó nyolc csatornás hangkeltők

A Trust 714DX 7.1 Sound Expert nyolccsatornás hangkártyát a gyártó elsősorban DVD-zéshez ajánlja, de a kiadott közlemény szerint a termék játékokhoz is ideális, mivel 5.1-es térhatású és kétcsatornás sztereo hangzást is ki tud adni egyszerre mind a nyolc csatornán. A mellékelt szoftver segítségével a felhasználó egyszerűen és gyorsan beállíthatja a különféle környezeteknek megfelelő térhatású hangzást. A kártya a szokásos térhangzási szabványokat (pl. EAX, Dolby Digital, DTS, Directsound, stb.) támogatja.

A hangkártyán 8 kimenet biztosít csatlakozást a 8 hangszóróhoz, 1 mikrofon és egy line-in bemenet fogadja a mikrofon és egyéb karaoke berendezések jeleit. Található rajta még koaxiális S/PDIF sztereo kimenet 24-bit/96 kHz minőségű hang lejátszásához és S/PDIF sztereo bemenet digitális hangrögzítéshez.

A Trust 714DX 7.1 Sound Expert hangkártyához többnyelvű használati útmutatóval, valamint az illesztőprogramokat és egyéb programokat tartalmazó CD-t mellékeli a gyártó. A termék október közepétől lesz megvásárolható, ajánlott bolti ára 15 ezer forint.

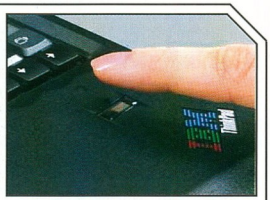


60 gigabyte-nyi zene a Toshibától

A japán cég hamarosan megkezdi új Gigabeat lejátszóinak forgalmazását. A kiviteltől függően 10, 20 vagy 60 Gbyte kapacitású merevlemezzel felszerelt készülékek divatos színekben lesznek kaphatók. A lejátszókban a Toshiba apró, 1,8 hüvelykes merevlemeze található, amelyet az Apple is alkalmaz az iPodban. Az új lejátszók MP3-, WMA-, valamint WAV-formátumú állományok megszólaltatására képesek és kezelik a Microsoft által bevezetett digitális jogkezelő technológiát is. A lejátszott zenék adatait a készülék egy 2,2 hüvelykes színes poliszilícid kijelzőn jeleníti meg, amelynek felbontása 240x320 pixel. Az új Gigabeat készülékek eleinte kizárólag Japánban lesznek kaphatók.

IBM laptop ujjlenyomat-azonosítóval

Már nem csak a filmekben találkozhatunk olyan laptoppal, amely jelszó helyett felhasználójának ujjlenyomatával hajlandó csak adatokat szolgáltatni. Az IBM ugyanis T42 típusú noteszgépébe, melyet október 19-től forgalmaz, beleépíti ezt a miniatűr szkennert. Az IBM legújabb biztonsági megoldása nem nevezhető újkeletűnek, hiszen az elmúlt hónapokban több cég is bemutatta ujjlenyomat-olvasóval ellátott termékeit. Többek között a Sony is piacra dobott egy, az IBM-éhez hasonló notebookot.
Az IBM ezzel együtt megállapodást kötött az Utimaco Safeware vállalattal is, melynek az IBM által továbbértékesített szoftvere teljes merevlemez-titkosítást nyújt a notebookok felhasználóinak, tovább növelve a személyes adatok biztonságát.
A T42-es ThinkPad noteszgépek 1700 dolláros ártól vásárolhatók meg, akár az IBM online üzletén keresztül is.



Wireless: 135 mbps sebességgel

Aki már használt rádiós hálózatot, az tapasztalhatta, hogy bizony lassan mennek át rajta az adatok. Remélhetően nem lesz ez így sokáig...
A 802.11n szabványtervezet 540 Mbit/s áteresztő képessége ún. MIMO (multiple input, multiple output; többszörös bemenet, többszörös kimenet) megoldással válik lehetővé. Ekkor összesen nyolc, négy küldő és négy fogadó antenna található összesen a két kommunikációs pontban. Az eljárás 40 MHz sávszélességet használ, amely azokban az országokban, ahol ez nem engedélyezett, 2-2 antennára váltva a jelenleg is használt 20 MHz-es szélességre csökkenthető, így azonban a maximális sebesség 135 Mbit/s-ra csökken. Várhatóan ilyen sebességen üzemelnek majd a mostanában megjelenő „első fecskék" is.
Bizonyára sok felhasználó vonakodna megvásárolni egy ilyen, még nem véglegesített szabványon alapuló terméket, azonban emlékezzünk vissza: a 802.11g szabványra épülő termékek is előbb megjelentek a gyártók kínálatában, mint ahogy az IEEE elfogadta volna a specifikáció végleges változatát. Amelyik eszköz mégsem működött megfelelően, ott egyszerű szoftverfrissítéssel orvosolni lehetett a problémát.

A 802.11n szabványtervezet visszafelé kompatibilis a már ismert Wi-Fi szabványokkal, így a következő generációs eszközök képesek lesznek kommunikálni a 2,4 GHz-es frekvenciát használó, de elavult nyelvet - 802.11b, 802.11g - beszélő társaikkal is. A hírek szerint a szabvány várhatóan legkorábban 2006-ban érheti el a végleges változatot.

Gázriadót fújhat a mobilunk?

A Siemens mobile bejelentette, hogy hamarosan bemutatja első érintés-, nyomás- és rezgésszenzorral ellátott mobilkészülékeit, mint amilyen pl. piacra kerülés előtt álló CX70 Emoty is lesz. Ezek a telefonok reagálnak a finom érintésre vagy az ingerült rázásra, majd a felhasználó hangulatát MMS-en keresztül továbbítják. Mindeközben a Siemens kutatólaboratóriumaiban már fejlesztik az érzékelő minichipek új generációját: olyan gázszenzorokat, amelyek időben figyelmeztetnek, ha a levegő ózonszintje veszélyes értéket ér el, ha túl magas a levegő pollentartalma vagy abban az esetben, ha a közelben tűz keletkezhet.
A nanotechnológián alapuló chipek megbízhatóan kimutatják a legcsekélyebb mennyiségű gázt is, és ha a szoftver veszélyesnek tartja a koncentrációt, riasztást ad le. Azonban a felhasználás végtelen: az apró „szimatolók" mobilkészülékbe szerelve a telefonokat rendkívül sokoldalúvá tehetik, például meteorológiai állomássá alakíthatják őket, amely a levegő nyomását mérve előrejelzi, hogy napsütés vagy éppen zivatar várható az elkövetkezendő pár órában. Tehát van még mit újítani a mobilokban...

Újabb tenyérgép a Palmtól

A karácsonyi bevásárlási lázra készülve új tenyérgépet mutatott be a PalmOne.
A csúcskategóriás Tungsten T5 számos olyan újdonságot vonultat fel, amelyeket eddig PalmOne kézi-számítógépben nem láthattunk.
Az új Palm 320x480 pixeles kijelzője 65 ezer színben képes megjeleníteni a képeket, és szükség esetén "tájkép" üzemmód is választható (90 fokos elforgatás). A 256 Mbyte-os memóriakapacitás kissé csalóka, ugyanis a Tungsten T5 felhasználói valójában csak 55 Mbyte RAM-ot érhetnek el, emellett egy 160 Mbyte-os flash drive áll a rendelkezésükre, továbbá a tenyérgép bővíthető SD/MMC kártyával. Említésre méltó még a 416 MHz-es Intel XScale processzor, valamint a beépített Bluetooth adóvevő. A Tungsten T5 120x78x15 milliméter méretű és beépített lítium-ion akkumulátorával együtt is csupán 143 grammot nyom. Az új tenyérgép kiskereskedelmi ára 399 dollár lesz, az eddig 399 dollárért árult Tungsten T3-at ezentúl 349 dollárért lehet majd megvenni.

Ezer GB egyetlen lemezen

Új optikai adattárolási koncepció mutatkozott be a tajvani Data Storage Conference 2004 rendezvényen az elmúlt héten.
A londoni Imperial College kutatói által fejlesztett Multiplexed Optical Data Storage technológia akár 1 terabyte-os kapacitást ígér, azaz újságunk DVD melléklete nem kevesebb, mint 125-ször férne el rajta. Míg az eddigi fejlesztések - a CD, a DVD és a BluRay - ugyanazon az elven működnek (apró lyukakba, úgynevezett pitekbe égetik az információt, csupán a rétegek száma és a lemez sűrűsége változik), az új eljárás túlmutat ezen: a kutatók által kifejlesztett Multiplexed Optical Data Storage (MODS) technológia azonban úgy növelné az adatsűrűséget, hogy egy pit, tehát egyetlen bemélyedés kivételesen nem egyetlen bitet írna le, hanem akár többet is, a jelenlegi álláspont szerint kb. 10 bitet, így jön ki a BluRay vagy másnéven Professional Disc lemezek (25GB/réteg, kétoldalas kétrétegű lemeznél 100 GB) 10-szerese.
Az új módszer azon alapul, hogy a bemélyedésekről visszaverődő fény iránya is hordozhat információt az új rendszerben. A megoldás előnyös tulajdonsága továbbá, hogy a MODS lemezek olvasására alkalmas meghajtók elvileg képesek lesznek a meglévő CD- és DVD-lemezek olvasására is. A jelenleg csak kutatási fázisban álló rendszer első tömeggyártható prototípusa 2008 körül várható.

Megújult design, átdolgozott belső - HP LaserJet 1320

A számítástechnikai termékek gyorsan avulnak. Ez a tendencia a nyomtatókra sokkal kevésbé jellemző, de egyre inkább előtérbe kerül az újabb technológiáknak köszönhetően. Az őszi termékváltások során a HP az alsó-középkategóriás lézernyomtatóját is lecserélte. A már lassan két éve futó terméket - a LaserJet 1300-at - felváltó 1320-as még tud MS-DOS alól is nyomtatni, ugyanis nagyon sokan azért vásárolták a LaserJet 1300-t, mert még lehetett használni ezen régi operációs rendszer alatt is. Az idő előrehaladtával ez a funkció egyre jobban háttérbe szorult, de sokhelyütt még szükség van az MS-DOS-ból való nyomtatásra. Az új modell 21 lap/perc sebességgel nyomtat 1200x1200 dpi felbontással és átlagosan havi 10.000 oldalt vethetünk vele papírra a cég ajánlásai szerint. Memóriája alapkiépítésben 16MB, mely 144MB-ig bővíthető. A számítógéphez mind a megszokott párhuzamos, mind a korszerűbbnek számító USB-felületen csatlakoztatható.

FORRÁS | RAMIRIS | 80.000 FT + ÁFA

Belinea 101711

A Belinea is bővíti választékát: megjelent a cég első teljesen fekete színű modellje, a 101711-es. Kontrasztaránya 450:1, fényereje 300cd/m2, válaszideje 25msec, mely ugyan nem a leggyorsabb, de már épp megfelelő játékhoz is. Maximális felbontása a 17"-os LCD-knél már alapkövetelmény 1280*1024 pixel. A beépített hangszórónak köszönhetően nem kell a zajkeltő dobozokat kerülgetni az asztalon, ha nem a hifi berendezéssel használjuk PC-nket. Az elegáns monitor egyébként TCO99 minősítéssel rendelkezik, és a Sulinet Expressz program keretében is megvásárolható.

FORRÁS | RAMIRIS | 70.000 FT + ÁFA

Plextor 716A - DVD írás gyorsan, csúcsminőségben

A Plextor ismételten újdonsággal jelentkezik, bemutatták a cég történetében az első 16X sebességű DVD+R-írót, mely már képes a kétrétegű lemezek írására is 4-szeres sebességgel! A termék október folyamán válik elérhetővé és természetesen támogatja a DVD+R/RW-, illetve DVD-R/RW-szabványokat is. A DVD-R-lemezeket 16-szorosan, a DVD+RW-lemezeket 8-szorosan, a DVD-RW-lemezeket 4-szeres sebességgel írja. Újdonságként az Intelligent Recording, az AutoStrategy, illetve az IntelligentTilt szolgálnak, melyek segítségével még az eddigieknél is tökéletesebb minőségű DVD-lemezek készíthetőek. A Plextor íróknál már megszokott technológiák is megtalálhatóak: PoweRec, VariRec, GigaRec, SecuRec, Q-check, illetve Mount Raier támogatás. A cég hagyományainak megfelelően fekete és fehér színben egyaránt kapható. A 716-os modell egyelőre hagyományos ATA csatlakozóval érkezik, a későbbiekben várható Serial ATA-s változat megjelenése is!

FORRÁS | RAMIRIS | 28.000 FT + ÁFA

Spire Pacific Breeze II

A hordozható PC-k egyre nagyobb térhódításának eredménye, hogy a „hűsítésben" élen járó, nagy múltú Spire is hasznot remél a számítástechnika mobil szegmensből, ami a mai gyors laptopok ismeretében nem is tűnik olyan feleslegesnek. Ennek jeléként megalkottak egy meglehetősen érdekes terméket, melyet kifejezetten a hordozható számítógépek hűtésére terveztek. A notebook „közérzetének javítása" mellett extraként USB HUB-ként is működik, így egy helyett mindjárt négy csatlakozó áll rendelkezésünkre, ami az otthoni használat esetén majdnem, hogy alapkövetelmény (nyomtató, szkenner, fényképezőgép, pendrive...) A ventillátorok fordulatszáma természetesen szabályozható, hangjuk alig hallható.

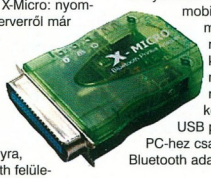
FORRÁS | RAMIRIS | 10.000 FT + ÁFA

Kodak LS753 - Világjáróknak

Az LS 633 kifejlesztése után egy nagyobb modellel is előrukkolt a KODAK, mely az LS753 nevet kapta. Az elől összes jó tulajdonságának megtartásával és a benne rejlő lehetőségek kiteljesítésével egy még jobb fényképezőgépet sikerült tervezni.
A kamera fémházas, tehát a kisebb ütések és leejtések sem okozhatnak benne komolyabb kárt. Kikapcsolt állapotban a rejtett optikát fém lamella védi, nem kell külön műanyag védőkupak, melyet könnyen elveszíthetünk. Kezelése olyan egyszerű, hogy első használat után már el sem lehet téveszteni. Az eddig már jól bevált Schneider-Kreuznach optika itt is tökéletesen végzi a dolgát, tiszta, éles, részletgazdag képet vetít az 5 Megapixeles érzékelőre.
Érdekesség, hogy bekapcsolható még a 4:3-as oldalarány is, melyet nyomtatáskor tudunk kikapcsolni. Természetesen a 32MB beépített memória ebben a gépben is alaptartozék, ez egyszerre használható a behelyezet SD/MMC kártyákkal.
A fényképező támogatja az MPEG4 formátumú filmfelvételt, hanggal együtt, és hosszát csak a memória kapacitása korlátozza. Ha valakit nem elégít ki a 11 féle beépített téma üzemmód, akkor szabadon garázdálkodhat az expozíciós idő, fehéregyensúly és a CCD érzékenység beállításával is.
Mint látható ez a kompakt kamera miden alapvető igényt kielégít, amit egy átlagos utazó egyáltalán felvethet.

FORRÁS | RAMIRIS | 86.500 FT + ÁFA

X-Micro Bluetooth nyomtatóadapter



Érdekes termékkel állt elő az X-Micro: nyomtatószerverről már hallottunk, ilyenek szép számmal kaphatóak vezetékes és vezeték nélküli Ethernet szabványra, viszont a Bluetooth felületű nyomtató fehér holló. Pedig ha mobiltelefonunk miatt már beépítettük PC-nkbe a kék fogat, akkor a nyomtatóhoz miért ne használhatnánk? A cég egyébként készít több féle USB portra csatlakozó, PC-hez csatlakoztatható Bluetooth adaptert is.

FORRÁS | MISTRAL | 10.000 FT + ÁFA

Casetek formatervezett házak

A PC-k háza általában unalmas, téglatest alakú, fehér doboz. Legalábbis eddig így volt. Azonban mostanában egyre inkább tért hódítanak a különféle formatervezett házak, melyekkel gépünket külső megjelenésében is feldobhatjuk. A Chieftec és a Thermaltake cégek beszállítójaként ismertté vált Casetek tápegység nélküli házai a mechanikai stabilitást is biztosítják, ugyanis üres súlyuk 15 kg körül mozog, tehát az anyag tutira oda került, ahol annak lennie kell. Az előlapra kikerült néhány csatlakozó: itt találunk USB-, Firewire-, fejhallgató és mikrofon aljzatokat is. A ház szerelése nagyon egyszerű, a formatervezett, csavar nélküli kártyarögzítő műanyag idomoknak köszönhetően. A doboz oldala kulccsal zárható, és a szellőzőnyílásokhoz porszűrőt is beépítettek. Egyes típusok plexi oldallappal, kék LED-es világítással kerülnek az üzletekbe.

FORRÁS MISTRAL | 13-15.000 FT + ÁFA

Creative I-Trigue 3200

Manapság a különféle surround hangrendszerek divatosak, viszont aki nem szeretné magát hangfalakkal körülbástyázni, és megelégszik az egyszerű sztereó-hangzással, annak nehéz jó PC-s hangrendszert találnia. Az ilyen egyéneknek jelenthet megoldást a Creative új 3 részes zajkeltője, melyben a sztereó hangszóró párhoz egy fadobozos, 18W-os teljesítményű mélynyomó tartozik. A szatelitek egyenként 8W-osak, és a készletben találunk egy kábeles távirányítót is, mellyel a hangerőt szabályozhatjuk.

FORRÁS MISTRAL | 16.000 FT + ÁFA

Gembird JSK-410 Cobrastick

Hagyományos botkormányról már rég esett szó, de aki rendszeresen játszik, annak fogyóeszköz - a C64-es idők óta. A Gembird termékén semmi extra nincs, 3 tengelyes, 4 tűzgomb, egy tolóerő-szabályzó (repülős játékokhoz), továbbá egy 8 állású iránygomb található rajta. A harmadik tengelynek az felel meg, hogy a kar a saját tengelye körül is elforgatható. A botkormány hagyományos gameportra csatlakoztatható.

FORRÁS MISTRAL | 3.000 FT + ÁFA

GeCube Videokártyák PCI Express felületre

Már jó ideje kaphatunk olyan alaplapot, melyhez PCI Express szabványú perifériákat is csatlakoztathatunk, azonban ezek a kártyák még nem voltak forgalomban. A GeCube jóvoltából már háromféle ilyen eszközt is kaphatunk, méghozzá felső -közép kategóriás ATI grafikus motorral szerelve. Az üzletekben kapható típusok az RX300 (325 MHz) és az RX600Pro (400 MHz) processzorokra épülnek, ez utóbbi kapható a 128 mellett 256 MB DDR-RAM-mal is. Akik a csúcskategóriára vágynak, sajnos még csak a hagyományos AGP-felületre találnak kártyát, az X800Pro chipre épülőt, 256MB hipergyors 450 MHz-es memóriával.

FORRÁS MISTRAL | 20-34.000 FT + ÁFA AZ X800-AS 93.000 + ÁFA

Seagate Barracuda ST3120026AS

Eddig nem ismertettünk Serial ATA meghajtót, azonban szép számmal kaphatók ilyen merevlemezek is a hazai piacon. A Seagate címbeli típusa 7200-as fordulatú, 8 MB cache memóriával felszerelt és 120 GB adatot tárolhatunk rajta. A Serial ATA interfésznek köszönhetően végre elfelejthetjük a széles IDE kábelt annak minden hátrányával együtt, és a vékony soros átvitelt használó vezetékkel kényelmesen csatlakoztathatjuk az alaplapra. Maximális adatátvitele a gyártó információi szerint 58 Mbyte/sec, a számítógép felé pedig 150 Mbyte/sec sebességgel kommunikál az új felületnek köszönhetően. Az olvasási késleltetés átlagosan 8,5 msec, íráskor 9,5 msec időbe telik, amíg a fej eléri a kívánt adatot. Maximális teljesítményfelvétele 12 watt olvasáskor, 7,5 watt bekapcsolt állapotban. A gyártó szerint 600 ezer órás üzem után várható meghibásodás.

FORRÁS MISTRAL | 21.000 FT + ÁFA

APC túlfeszültségvédők

Manapság egyre gyakrabban hallani arról, hogy egy számítógép túlfeszültség áldozatává válik. Az APC élen jár a különféle tápellátási eszközök gyártásában, így erre a problémára is ajánl megoldást. A P5T4-GR ránézésre egy hagyományos ötaljzatos asztali elosztó kapcsolóval, de ha jobban megfigyeljük, hogy a modem telefonvezetékét is beleköthetjük, megvédve gépünket a telefonhálózat felől érkező áramlökésektől is.

FORRÁS MISTRAL | 5.400 FT + ÁFA

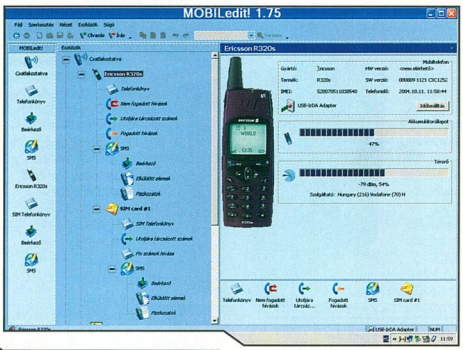
MOBILEDIT

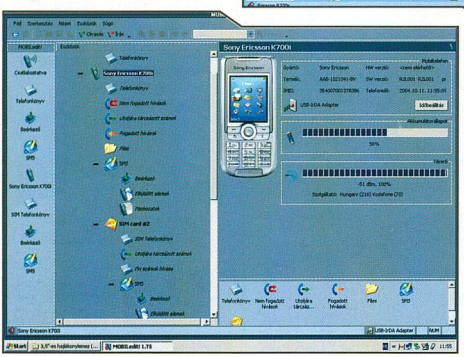
Telefonkezelés felsőfokon

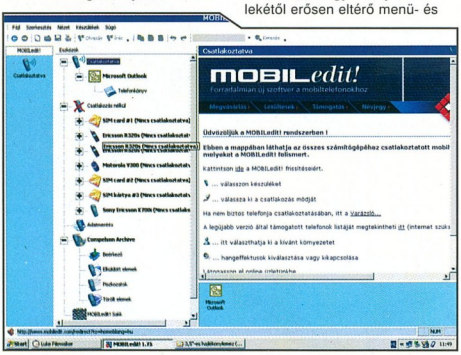
A mobiltelefónia fejlődésével egyre nagyobb szerepet kapnak a készülékekhez rendszerint csupán kiegészítőként (vagy úgy sem) tartozó számítógépes szoftverek, amelyek lehetővé teszik, hogy a telefon fontosabb funkcióit komputerünkön keresztül is elérjük, illetve hogy a készülék képességeit minél jobban, a normál használatot meghaladó mértékben kiaknázzuk. Az e kategóriába tartozó számos különböző alkalmazás között egyaránt találhatunk gyengébbet és színvonalasabbat, azonban nem sok olyan akad, amelyik felveszi a versenyt a MOBILedittel, ezzel a sokoldalú telefonkezelővel.

A KOMPATIBILITÁS MESTERE

Míg a legtöbb PC-s - mobilos program egy-egy típushoz, de jobb esetben is egy-egy gyártó telefonjaihoz készült, addig a MOBILedit-et a legkülönbözőbb cégek legkülönbözőbb készülékeihez használhatjuk. Az alkalmazás jelenleg nyolc gyártó (Alcatel, Ericsson, Motorola, Nokia, Panasonic, Samsung, Siemens és Sony Ericsson) száztizenkét modelljével képes együttműködni, de a kompatibilitási lista folyamatosan bővül. A MOBILedit repertoárjából az olyan régi modellek sem hiányoznak, mint például a Nokia 5110-es vagy az Alcatel One Touch 301-es, de persze a legújabb készülékekhez is használhatjuk az alkalmazást. A számítógép és a PC csatlakoztatását kábellel, infra-porton keresztül, vagy éppen Bluetooth kapcsolat kialakításával is megoldhatjuk, a szoftver ugyanis valamennyi megoldást készségesen akceptálja. Az igazsághoz persze hozzátartozik az is, hogy egyes telefonok esetében a MOBILedit funkciói csak korlátozottan érhetőek el, azonban egyrészt a hiányosságok a kompatibilis készülékeknek csupán igencsak kis hányadára jellemzőek, másrészt pedig ez sem érheti váratlanul az adott modellek tulajdonosait, a fejlesztő cég ugyanis becsülettel közzétesz minden idevonatkozó részletet a honlapján található kompatibilitási táblázaton *(www.mobiledit.com/phones.asp)*. A kompatibilitás terén egyetlen fájó hiányosságról tudunk beszámolni: a MOBILedit éppen az egyes vélemények szerint - a mobiltelefonok krémjének tekinthető Symbian operációs rendszerű készülékekkel nem működik együtt. Ennek oka feltehetőleg az e telefonoknak a hagyományos modellekétől erősen eltérő menü- és szolgáltatásstruktúrája lehet, azonban reméljük, hogy a fejlesztő a későbbiekben az ezen típusokkal való együttműködésre is talál majd megoldást.







A MOBILedit szolgáltatáskínálatára a korrekt, precíz működés jellemző. A program elindításakor - a készülék csatlakoztatása után - a telefon legfontosabb paramétereit tekinthetjük meg, illetve - mivel a program természetesen felismeri, hogy éppen milyen típust használunk - az adott modellt grafikusan is megjeleníti. A gyártó és a modell száma mellett megtekinthetjük a telefon szoftverének verzióját, az IMEI számot, a hardver pontos verzióját illetve a telefonkészülékben beállított időt is, sőt, ez utóbbit akár azonnal módosíthatjuk is. Az akku töltöttségi állapotáról illetve a térerő szintjéről grafikus formában is értesítést kapunk, de a szolgáltató neve és száma sem hiányzik a listáról. A további, némileg komolyabb lehetőségek a képernyő baloldalán sorakoznak.

TELEFONKÖNYV KEZELÉSE

A PC-s - telefonos szoftverek egyik legfontosabb funkciója a mobilkészülék telefonkönyvének kezelése. A nevek és telefonszámok hosszú listájának ugyanis nem csak a bepötyögése, de az áttekintése illetve a szerkesztése is jóval egyszerűbb egy hagyományos billentyűzeten és egy nagyméretű számítógépes képernyőn, mint a mobilkészülékek tizenkét billentyűjén és (viszonylag) apró kijelzőjén. A másik fontos pozitívum, hogy az ilyesféle szolgáltatásoknak köszönhetően a PC-n és a mobilon tárolt adatok könnyen és gyorsan szinkronizálhatók. Nincs ez máshogy a MOBILedit esetében sem: az alkalmazás nem csupán a telefon névlistáját képes kezelni, hanem igény esetén importálja az Outlookban tárolt adatainkat is, és a két telefonkönyvet az általunk megadott paraméterek szerint szinkronba hozza egymással. (A telefon saját memóriáját illetve a SIM-kártyán tárolt neveket és számokat egyébként szintén elkülönítve kezeli a szoftver.) Az alkalmazás néhány extra szolgáltatást is nyújt: megoldható például, hogy a telefonkönyv valamennyi telefonszámát egyszerre alakítsuk át nemzetközi formátumúra vagy lássuk el bármilyen más prefix-szel. A telefonkönyv funkción belül egyébként igénybe vehetünk néhány más, amúgy külön menüpontként is elérhető szolgáltatást is, például az üzenetküldést, vagy éppen aMOBILedit legkülönlegesebb alkalmazását jelentő SMS-sakkot.

SMS

A MOBILedit az SMS-ezés terén is hozza a formáját. A már említett, a számítógép billentyűzetének köszönhető kényelmes szövegbevitelen túl néhány további szolgáltatást is érdemes megemlítenünk. Például a beszúrható szmájlikat, vagy azt, hogy megírt üzeneteinket gombnyomásra átalakíthatjuk olyan formátumúra, amelyben kizárólag a GSM-ábécében is használatos ékezetes betűk szerepelnek. (Így lesz az „árvíztűrő tükörfúrógép"-ből „árviztűrő tükörfúrógép".)
Egy másik szolgáltatás keretein belül költségmegtakarítás céljából „tömöríthetjük" elküldendő üzeneteinket, ami a gyakorlatban annyit tesz, hogy a program törli az írásjelek előtti valamennyi szóközt, sőt, az „ultra" változatban az összes „space"-től megtisztítja az SMS-t, az olvashatóság megőrzése céljából viszont minden szó kezdőbetűjét nagybetűvé alakítja át. Az egyetlen, amit hiányoltunk az SMS-funkció terén, az a mappák személyre szabhatósága volt: új mappák létrehozására egyáltalán nincs lehetőségünk, a program pedig csupán „Bejövő", „Elküldött" és „Piszkozatok" rovatokat ismer.
A program további szolgáltatásai kevésbé jelentősek. Találunk még híváslistát és archívumot, súgót és keresést is. A névjegyzéket illetve üzeneteinket kinyomtathatjuk, hiányzik azonban az MMS-szerkesztő, a dallamszerkesztő, sőt, az alkalmazás sajnos még az egyszerű képüzenetekkel sem tud mit kezdeni. Mindezzel együtt a valóban fontos funkciókat kitűnően látja el a szoftver, így a közeljövőben már magyarul is elérhető alkalmazást valamennyi, számítógéppel is rendelkező mobilosnak jó szívvel tudjuk ajánlani.

SAKK MOBIL MÓDRA

A MOBILedit egyik legérdekesebb alkalmazása a beépített sakkprogram. Ebben - a számítógépes sakkszoftverekkel ellentétben - nem a gép ellen játszunk, hanem valamely, a MOBILedit-tel szintén rendelkező mobilos társunkkal mérhetjük össze tudásunkat. A lépéseket (amelyekhez megjegyzéseket is fűzhetünk) SMS-ben küldi el a program, nekünk azonban mindvégig csak a grafikus felületen megjelenő táblára kell koncentrálnunk. A valóban ötletesnek mondható alkalmazásnak mindössze egyetlen hátránya van: egy átlagos hosszúságú parti összköltsége a hazai SMS-tarifák mellett rendszerint minimum 1000-1500 forintot tesz ki személyenként.

Palojtay Dávid - PagaNell

SAMSUNG SGH-300

Az új készülék mind belső, mind külső értékek szempontjából jól teljesít, igaz valódi újdonságot nem tartalmaz. Formavilága a T100-ast idézi kisebb változtatásokkal, melyek a kor igényeinek megfelelnek. A készülék fizikai paraméterei lényegesen csökkentek (84x46x23, 90 gramm) a nagy elődhöz képest.

A belső kijelző felbontása 128x160 és hatvanötezer szín megjelenítésére képes, a külső display sem marad le, 96x64 pixelt tud megjeleníteni természetesen hatvanötezer színnel. Mindkét kijelző önmagáért beszél, különösen a belső jeleníti meg szépen a képeket. A kijelzők és a design fontos szempont lehet a telefon megítélésekor, főleg a hölgyek körében lehet népszerű! Nem szabad megfeledkezni a készülék szolgáltatás-kínálatáról sem, az E-300 okos társ lehet a mindennapokban.

Telefonkönyve kétezer (!) bejegyzést tud rögzíteni, lehetőségünk van hívócsoportok létrehozására, a nevekhez csatolhatók az általunk készített fényképek. Az átlagos mobilos is könnyedén készíthet képeket az igen jó minőségű optikával és elektronikával rendelkező mobillal, négyféle, de legfeljebb 640x480-as (VGA) felbontás közül választhatunk. Öt szörös digitális zoom, sorozatfelvételi lehetőség, éjszakai fotózás vagy az előre beállítható keretek és effektek is növelhetik a fotózás élményét. Videoklipek felvételének sincs akadálya, az elkészült felvételeket egy virtuális album segítségével nézhetjük vissza. Persze a készülékből nem hiányozhat az SMS- és MMS- kompatibilitás, a csengődallamok 40 szólamúak, lehetőség van JAVA alkalmazásokkal bővíteni az amúgy sem szegényes alkalmazáskínálatot.

Véleményem szerint igen szép, és okos kis telefont sikerült összehoznia a koreai gyártónak, sok hölgy arca fog ragyogni, ha kicsomagolja majd az ajándékba kapott Samsung SGH-E300-as mobilt, melyet már a hazai szolgáltatók is kínálnak, esetenként más típusjelzéssel (E-310)!

A Samsung SGH-E300-as mobiltelefon a Cellect mobilkommunikációs nagykereskedés és szervizközpont (1095 Bp. Ipar utca 5.) jóvoltából tesztelhettük.

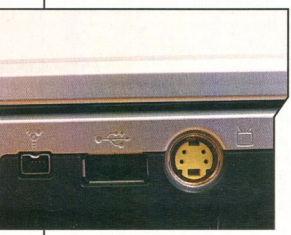
PagaNell

Műszaki adatok
Rendszer
GSM 900/1800
Méret
83,5 x 46,5 x 22,5 mm
Súly
85 g
Akku
800 mAh Li-Ion
Max. készenléti idő
220 óra
Beszélgetési idő
4 óra
Tulajdonságok
Kijelző
65536 szín, 96x64 pixel (külső)
65536 szín, 128x160 pixel (belső)
Híváskezelés
Polifonikus dallamok (40 szólam)
2000 tel. szám memória
E-mail cím tárolás
Hívócsoportok
Több tel. szám egy bejegyzéshez
Kép hozzárendelés a bejegyzésekhez
Üzenetek
MMS
Üzenetmemória 200 üzenetnek
SMS, csoportos SMS küldés
Prediktív szövegbevitel
Hosszú SMS, EMS
E-mail
Adatkommunikáció
GPRS Class 8 (4+1)
HSCSD
WAP (2.0)
Beépített modem
Infra port
Fényképezőgép
VGA kamera (640×480)
Digitális zoom
Mozgókép rögzítés (Motion JPEG)
Sorozatfelvétel
Időzített fényképezés
Effektusok, keretek
Extrák
Hangjegyzet
Valutaváltó
Világóra
Számológép
Játékok (java)
Programtervező
Ébresztés
Teendők listája

DOLGOZZUNK OTTHONRÓL!

A DTK laptopjának teljes körű bemutatója

Eleddig leginkább csak a vezető beosztásúak engedhették meg maguknak a hordozható számítógépeket, ám néhány éve a helyzet komoly változásokon ment keresztül. A technológia fejlődésével, valamint a mobil eszközök speciális tulajdonságainak köszönhetően az asztali gépek teljesítménye zsúfolódik bele egy-egy hordozható noteszgépbe. A szélesebb körben történő elterjedésnek meg is lett az eredménye: az elérhetetlen árkategóriából az egyes eszközök lesüllyedtek a pár százezer forinttal alacsonyabb sávokba, így a belépőszinten kapható termékek



már a kevésbé vagyonosak számára is elérhetővé váltak.

A DTK gépe pontosan ezt a célközönséget célozza meg, ugyanis terméke a lélektani nettó 300 ezer forintos ár alatt található (275.000Ft + ÁFA), ráadásul a hordozhatóság minden pozitív jellemzőjével bír. A pehelykönnyű és elegánsan kar-

csú külső egy komoly belsőt takar, hiszen a kimondottan mobil eszközökhöz kifejlesztett 1.5GHz-es, 1MB cache-es processzor (Banias) nemcsak hogy kevés hőt termel, de ráadásul még a fogyasztása is olyan alacsony, hogy használata mellett sokkal hosszabb lesz az akkumulátoridő. Mindez annak köszönhető, hogy a rendszer képes önmagát szabályozni, és amikor nincs nagy teljesítményre szükség, akkor a processzor áramfelvétele is csökken (Pentium M technológia). Az ehhez társuló 256MB 333MHz-es DDR SDRAM a mindennapi munkához tökéletesen passzol, ahogy a 40GB-os háttértároló is valószínűleg elegendőnek bizonyul a legtöbb felhasználó számára.

A megjelenítéshez a noteszgép az Intel alaplapra integrált chipjét használja (855GME), mely 8MB és 64MB közötti memóriát hasíthat ki a rendszermemóriából, a felhasználó beállítása szerint. Természetesen ez a megjelenítő komoly 3D-s játékok futtatására nem alkalmas, ám a 2D-s alkalmazásokhoz és játékokhoz, valamint a multimédiás funkciókhoz (filmek, DVD) kiválóan megfelel. Utóbbiak előnyére válik a "szélesvásznú" kijelző is, mely natív felbontása 1280x800, és melyen jól mutatnak a 16:9 formátumban rögzített mozgóképek (például HDTV ill. DVD).

A CD-re ill. DVD-re rögzített filmeket, képeket, zenéket a PowerCinema, valamint a billentyűzet fölött található gomb segítségével az operációs rendszer betöltése nélkül is megtekinthetjük, így hordozható számítógépünkből pillanatok alatt hordozható médialejátszót varázsolhatunk. Az ehhez szükséges telepítőlemezt a ter-

mékhez mellékelt CD-k között találjuk meg.

A megjelenítők esetében természetesen nem kell csupán a be-

CENTRINO, BANIAS, DOTHAN

Mágikus szavak, melyek minden mobil processzorral ellátott noteszgép esetében fölmerülnek. De vajon mit takar az elnevezés mögött található jelentés?

A Centrino az Intel mobil gépekhez kifejlesztett technológiáját jelöli. A Centrino matricáját akkor rakhatja ki a gépére a gyártó, ha az adott masina Pentium M processzort, 855-ös chipsetet, PRO / Wireless 2100 mini-PCI (Wi-Fi 802.11) kártyát tartalmaz. Ha ezek bármelyike is hiányzik, akkor maximum a Pentium M-es logó kerülhet a gép burkára. A Centrino tehát nem egy processzort, hanem több elemből álló technológiát jelent, mely jelenleg az Intel egyik legnépszerűbb, fölottébb sikeres újítása.

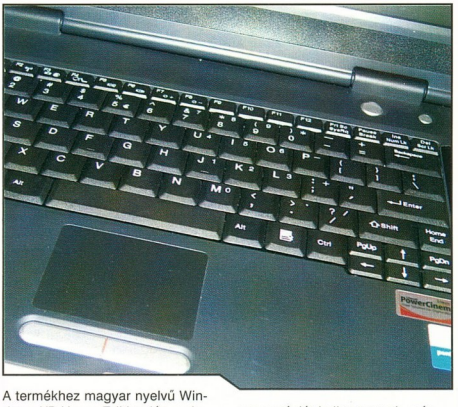
A Banias a Centrino technológiával együtt bejelentett processzorok új generációját jelzi, melyek sokkal kisebb áramot fogyasztanak, viszont iszonyatosan nagy teljesítményre képesek. Ezek a processzorok óriási mértékben tudnak gazdálkodni az árammal, hiszen amikor nincs szükség a teljes kapacitásukra, akkor 600MHz-en járatják magukat, mely 6W fogyasztást eredményez - például az 1.6GHz-es csúcsjárat 24W-jához képest. (Amikor a felhasználó nem éppen egy processzorzabáló alkalmazást használ a gépén, hanem mondjuk, szövegszerkesztőt futtat, olyankor a CPU maximális teljesítménynek csak elenyésző részét használja ki, így fölöslegesen van csúcsra járatva a processzor.) Az ilyen gépek teljesítménye körülbelül a 2.4GHz-es Pentium 4M-ekhez hasonlítható, ám mivel áramfelvételük sokkal kisebb, így körülbelül fele annyi energiával is beérik, mint régebbi társaik. A processzorhasználat során a kihasználatlan erőforrásokat tehát a gép automatikusan blokkolja, ám amint szükség van rájuk, rögtön visszavált teljes üzemre. A legszebb az egészben, hogy ebből a felhasználó semmit nem vesz észre, azt leszámítva, hogy hordozható gépét sokkal tovább tudja működtetni akkumulátorról, mint eddig.

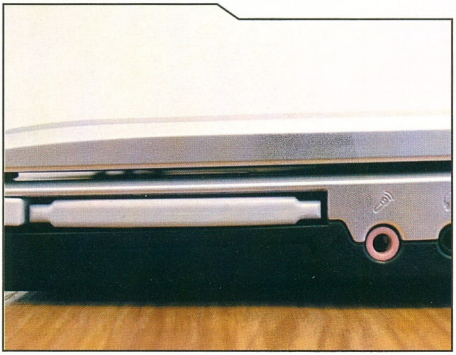
A Dothan a Banias-t követte az „evolúcióban", és igazából annak egy továbbfejlesztett, finomra csiszolt változata - de igazán nagy áttörést nem jelentett. A Banias-ba ugyanis az Intel mérnökei nem tudtak minden tervezett újítást időre belepakolni, a megjelenést azonban nem tolhatták el, így a kimaradt ötleteket a Dothanban valósították meg. A legfőbb különbség a kettő között azonban a gyártási technológiában rejlik, hiszen a Banias 130nm-en, míg a Dothan 90nm-en készül (ugyanazon, mint a Prescott-magos CPU-k). A technológia révén kétszer annyi tranzisztort lehet pakolni ezekbe a processzorokba, lényeges méretnövelés nélkül. A másik fontos különbség a másodlagos gyorsítótárban rejlik, ugyanis az újabb processzorok már 2MB-os cache-sel rendelkeznek, szemben a Banias 1MB-jával.

épített 12.1"-os TFT-re hagyatkoznunk, hiszen a hagyományos VGA CRT kimenetre bármilyen külső megjelenítőt is csatlakoztathatunk, legyen az egy monitor, vagy éppen egy kivetítő. Az új noteszgépeknél a videochipek esetében immáron trendnek számító S-Video kimenet is megtalálható a gép oldalán, amely mellett a szokásos mikrofon- és fülhallgató-csatlakozó kapott helyet.

A mobil gépekre kifejlesztett Intel processzor előnyei közé tartozik a WLAN támogatása, melynek segítségével a különböző vezeték nélküli hálózatokhoz csatlakozhatunk gépünkkel. Természetesen ezek mellett a szabványos alaplapra integrált Ethernet-csatolót, vagy éppen a telefonvonali társcászós módszert is használhatjuk egy hálózat, esetleg éppen a világháló elérésére. A többi perifériával az USB-csatoló, valamint a FireWire-csatoló (IEEE 1394) tartja a kapcsolatot, a párhuzamos portoknak viszont ezen a gépen már nem jutott hely.

A gép beépített eszközei közé tartozik a DVD-olvasó/CD-író meghajtó, a jól megszokott PCMCIA-csatoló, valamint a kártyaolvasó. Ez utóbbi 4 formátumot képes beolvasni: az SD, a Memory Stick, a Memory Stick Pro, valamint az MMC-kártyákkal birkózik meg. Ennek eredményeképpen még könnyebben hordozhatóvá válhatnak adataink, képeink, melyeket a gépen feldolgozva akár rögtön ki is írhatunk egy optikai tárolóra.





A termékhez magyar nyelvű Windows XP Home Edition jár, mely mellé a különböző szoftveres meghajtókon kívül kapunk egy Roxio CD/DVD Creatort, egy CyberLink PowerCinemát, valamint egy CyberLink PowerDVD-t.

Talán a leírtakból már kiderült, hogy a DTK noteszgépe főként azokat célozza meg, akik olcsón szeretnének egy könnyen hordozható eszközhöz jutni, amelyet főként munkára találtak ki, ám mely kiváló forrása a gondtalan szórakozásnak, jelen esetben főként a filmek megtekintésének. A könnyű hordozhatóság, a csendesség, a hosszú akkumulátoridő, valamint az elegáns kivitel nagyon jól jönnek akkor, ha mondjuk, valahol prezentációt kell tartanunk, míg ugyanezen tulajdonságok akkor is fontos szemponttá válhatnak a megfelelő laptop kiválasztásakor, ha utazáshoz, pihenéshez szeretnénk egy gépet választani, mely nem foglal sok helyet, és nem kell óránként a hálózatra csatlakoztatni.

A termékhez két év garancia jár.

Chilly
chilly@pc.games.hu

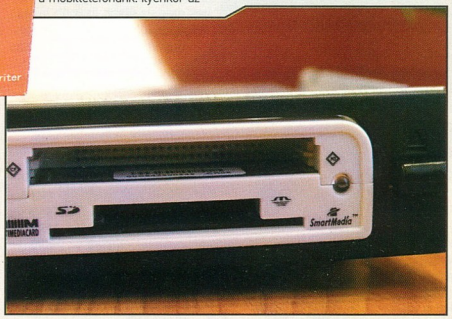
További információ:
Chip Woo-doo Computer
1065 Budapest, Bajcsy-Zs. út 63.
Tel: 474-0893 - chip@chip.hu
Online áruház: www.chip.hu

FOXCONN FLASH CARD READER

A Foxconn alaplapokról előző számunkban olvashattatok egy elég részletes ismertetőt, ám a cég nemrégiben tett egy kis kitérőt egy teljesen más világba is, ugyanis forgalomba hoztak egy hét memóriakártyát olvasni képes kis meghajtót, amelyet asztali PC-nkbe bármely kislemez-méretű helyre, vagy éppen egy beépítőkeret segítségével az 5.25"-ös helyekre szerelhetünk.

Az USB 2.0-ás szabványt támogató olvasó a következő formátumokat képes kezelni: CompactFlash I/II, MicroDrive, Secure Digital Card / Multimedia Card, Memory Stick, Memory Stick Pro, SmartMedia. [Tehát az xD formátumot leszámítva talán mindent.] Az olvasón a kártyákhoz szükséges bemenet mellett egy USB-csatlakozót is találhatunk. A telepítéshez szükséges programcsomagot a termék mellé csomagolt CD-ről lehet föltelepíteni.

A kártyaolvasó segítségével a felsorolt kártyatípusok bármelyikét képesek vagyunk beolvasni, a rajtuk tárolt adatokat menedzselni. Ennek legfőképpen akkor látjuk hasznát, ha legalább két számítógép között sűrűn mozgatunk 32 / 64 / 128 / 256 / 512MB-os kártyákra férő adatokat, és mindkét számítógép rendelkezik kártyaolvasóval, vagy pedig akkor, ha már rendelkezünk egy olyan digitális eszközzel, mely a fent említett formátumok valamelyikét használja. Ez lehet digitális fényképezőgép, MP3 lejátszó, vagy éppen a mobiltelefonunk. Ilyenkor az ezen eszközökön hordozott adatok leolvasásához ill. az új adatok fölírásához már nem lesz szükségünk további, az adott eszközt az asztali géppel összekötő kommunikációs formára (kábel, Bluetooth stb.), ráadásul nagy valószínűséggel az előbbi módszerrel szemben még azt az előnyt is élvezhetjük, hogy az adatáramlás sokkal gyorsabb lesz.



NOTESZGÉPET KARÁCSONYRA!

...avagy hogyan, mennyiért, és mit vásároljunk?

Közelegnek az ünnepek, és ilyenkor mindig felmerül a kérdés, hogy mivel is ajándékozzuk meg szeretteinket, esetleg saját magunkat. Az utóbbi időben a legtöbben, akik megengedhették maguknak, az asztali gépüket bővítették új monitorral, merevlemezzel, videokártyával. Ám mostanában egyre többen fordulnak a hordozható noteszgépek felé, hiszen szerencsére a választék óriási, és immáron azok is találhatnak kedrajtuk. Összeállításunkban több nagykereskedés ismertebb márkáit válogattuk ki, hogy megizzasszuk a gépeiket egy kis teljesítménytesztel, valamint specifikációikat és áraikat összehasonlítva támpontot adjunk egy esetleges bevásárló körúthoz. Mivel ezek az adatok és képek jobbára magukért beszélnek, így a cikk során főként inkább általános jellegű tanácsokkal szolgálunk a vásárlással kapcsolatban, illetve ejtünk néhány szót a jelenleg használatos technológiákról is.

A NOTESZGÉPEK ÉS A JÁTÉKOK VISZONYA

Ha röviden szeretnénk összefoglalni, akkor azt mondhatnánk: elég rossz, de a helyzet folyamatosan javul. Ami az asztali gépek esetében ugyanis elég könnyen kezelhető probléma, az a noteszgépeknél sokkal kevésbé oldható meg egyszerűen. Nem másról van szó, mint a hőleadásról. Ahogy jelennek meg az újabb és jobb hűtési megoldások, a PC-s társadalom úgy kényelmesedik el és szokik hozzá a kompromisszumoktól mentes összeállítások használatához. Ám van egy aprócska különbség a laptopok és asztali gépek között: ez pedig nem más, mint a rendelkezésre álló hely mérete.

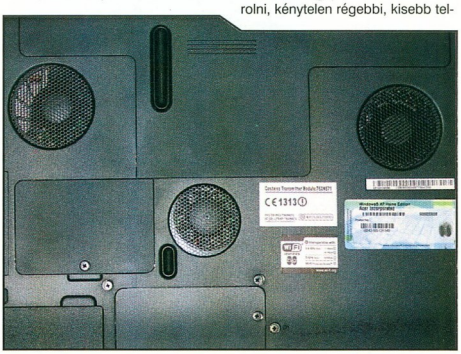
Míg az asztali gépek esetében akár komplett vízhűtéseket is kialakíthatunk, vagy éppen a ventilátorok segítségével légcsatornákat hozhatunk létre, addig a vékony, főként a hordozhatóságra kihegyezett design mellé maximum 4cm x 4cm méretű ventilátorok férnek be. A fő gond az, hogy minél több ventilátort alkalmazunk, annál nagyobb lesz a zaj. Minél kisebb a lapát és a forgó rész mérete, annál nagyobb fordulatszámon kell forgatni az egészet ahhoz, hogy megfelelő levegőmennyiséget sikerüljön megmozgatnunk - a zaj szempontjából az ideális méret olyan 9cm x 9cm-nél kezdődik, ez érthető okokból itt nem jöhet szóba.

Addig, amíg a hordozható számítógépek megmaradtak a munka szintjén, nem is volt ezzel gond, mert elég volt egy nagyobb teljesítményű processzorhűtőt applikálni (megfelelő hűtőbordákkal kombinálva), majd a levegőt átáramoltatni a legtöbb alkatrészen, és máris elérhettük a kívánt hőfokot. Esetleg figyelhettük a belsőben kialakuló hőmérsékleti viszonyokat, és a ventilátor fordulatszámát szabályozhattuk ennek megfelelően, energiatakarékossági okokból. Ámde újabb probléma merült föl akkor, amikor komolyabb videokártyák/chipek kerültek a hordozható gépekbe is. A GPU-k hűtéséhez további ventilátorokra lett szükség, melyek a hangon kívül még ráadásul áramot is fogyasztottak, ahogy tették mindezt az újonnan bekerült chipek is. Ennek lett eredménye az, hogy a mai hordozható gépek esetében óriási az igény a jó minőségű, többórás működést biztosítani képes akkumulátorokra.

A mostani helyzet két irányba mutat. Az egyik a minél erősebb komponensek használata megfelelő (hangos) hűtés és akkumulátor kombinálásával, míg a másik a drágább, ám kevesebb árammal is elboldogulló eszközök beépítése, mely azonban nagyban megnöveli a végfelhasználói árat.

PC-ALKATRÉSZEK? - TRENDEK A PIACON

Aki olcsóbb gépet szeretne vásárolni, kénytelen régebbi, kisebb tel-



jesítményű processzort vásárolni (pl. Celeron) - gondolhatná jogosan bárki. Ám a helyzet az, hogy

nagyon sok hirdetésben egész elfogadható áron ajánlanak Pentium 4-es processzorral, valamint erősebb videokártyával ellátott gépeket. Az első látásra csábító ajánlat mögött rejlő gyakorlati problémák a laikusok számára természetesen nem merülnek föl egészen addig, amíg meg nem veszik a hőn áhított masinát.

A laptopokba ugyanis asztali gépekbe szánt alkatrészek is kerülnek. Ez azt jelenti, hogy az alkatrészek nem a hordozható gépekhez lettek kialakítva, csak kisebb mó-

dosítások árán átpakolták őket kistestvéreikbe. Ez többek között néhány funkció hiányát jelenti (pl. Centrino - WLAN), másrészt azt, hogy a komponensek sokkal komolyabb hűtést is igényelnek, és az áramfelvételük is sokkal nagyobb lesz. Ehhez jön még hozzá a rövidebb akkumulátoros üzemidő az előbbiek okán, valamint a nagyobb súly és esetleg nagyobb külső méretek.

Az ilyen gépeket akkor érdemes választanunk, ha lemondunk a hordozhatóságról. Kiválóan helyettesítik ugyanis az asztali számítógépeket, és teljesítményben is hasonló szinten vannak, ám sajnos üzemidejük maximum 1-2 órányi gondtalan vezeték-nélküliséget jelent csupán. Cipelésük pedig hosszabb távon garantált gerincferdülést eredményez, hiszen a töltővel együtt ezen példányok gyakran közel 4 kilót is nyomnak, szemben a „hordozhatóbb" példányok 1.5-2 kilójával.

TIPP: *A processzor kiválasztásakor tehát mindenképpen ellenőrizzük, hogy szerepel-e a megnevezésben az „M" betű, amely a „Mobile" megfelelője. Ez garantálja, hogy a CPU kevesebb árammal is megelégszik, és kevesebb hőt generál működése közben. A Centrino technológia választása esetén biztosak lehetünk abban is, hogy noteszgépünk támogatja a WLAN-t, azaz a vezeték nélküli hálózatot, amelyet akár internetezésre is használhatunk publikus „hot spot"-ok (repterek, kávézók, ügyfélszolgálatok, szállodák stb.) környékén.*

MOBIL VIDEOCHIPEK

Természetesen sem az NVIDIA, sem az ATI nem maradhat ki a mobilgépek versenyéből, így a mostanság kapható gépek nagy részében GeForce FX Go, vagy Mobility Radeon csücsül. Az X-széria itt is kezd teret hódítani, hiszen az összeállításunkban is szereplő Acer márkájú masinában már egy PCI Express csatolóval ellátott X600 figyelt. Az új videochipek alapfelszereltségét képező Advanced Power Management (APM) segítségével a GPU képes önmagát szabályozni, így lehet állítani az órajelet, csökkenteni az áramfelvételt, monitorozni a hőmérsékletet, ráadásul mindezt teljesen automatikusan, a gyári meghajtókon keresztül.

A GeForce FX Go esetében jelenleg az 5700-as nyújtja a legnagyobb teljesítményt, mely szinte

minden, az asztali társainál megtalálható technológiai újdonságot is támogat. Az alacsonyabb kategóriákban ezt követi az 5650/5600, valamint az 5200/5100. Az ATI termékpalettáján a már említett X600 képviseli a csúcskategóriát, melyet a többi Mobility Radeon termék követ, a 9800, 9700, 9600, 9200, 7500, valamint az IGP-széria, mely rövidítés az alaplapra integrált megoldásokat takarja (9100, 9000, 7000).

Ezek a chipek fantasztikus teljesítményre képesek, hiszen simán felveszik a versenyt asztali társaikkal, bár - mint azt a táblázatunkból is lehet látni - elsődlegesen nem a 3DMark-eredmények terén, hanem abban, hogy a legújabb játékok is megfelelő fps mellett képesek futni rajtuk. A most megvásárolt gépek valószínűleg a 2-3 év múlva megjelenő, grafikai szempontból csúcsjátékoknak számító programokat már nem fogják zökkenőmentesen futtatni, ám a jelenleg kapható produktumok szinte mindegyike simán elfut, és a pár év múlva megjelenő, különösebb GPU-igényt nem támasztó játékok nagy része is valószínűleg játszható lesz majd rajtuk.

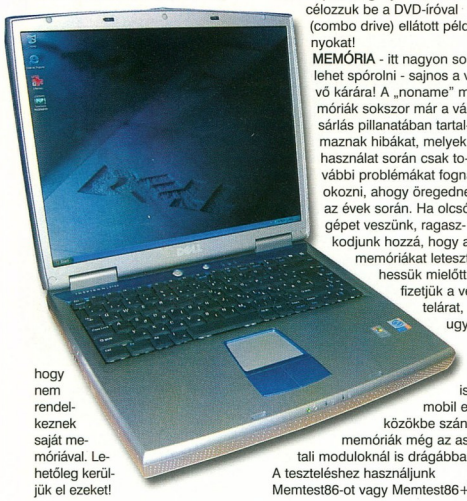
A szokványostól eltérő módon is használhatjuk noteszgépünket, külső megjelenítőket igénybe véve. Ehhez lesznek segítségünkre a VGA CRT, valamint az S-Video kimenetek. Ezekre csatlakoztathatunk projektort, külső monitort, vagy éppen TV-t is. Természetesen az NVIDIA és ATI chipjeinek meghajtói ezek beállítására is jó sok lehetőséget ajánlanak föl, némelyik felsőkategóriás chip ráadásul az új, „high-end" technológiákat is támogatja (mint amilyen a HDTV is).

TIPP: *A többi gyártó is kínál alaplapra integrált megoldásokat (pl. SiS, Intel), ám ezek a rendszermemóriából csippentenek le maguknak néhány megabájtot, és teljesítményük messze elmarad a külön videokártyával rendelkező gépekétől. Játékra csak olyan videochipet válasszunk, mely saját VRAM-mal rendelkezik (minimum 64MB ajánlott).*

OLCSÓ HÚSNAK HÍG A LEVE?

Vegyünk sorra néhány olyan dolgot, melyet érdemes ellenőriznünk akkor, amikor egy igencsak csábító, esetleg már gyanúsan olcsó összeállítás megvásárlásán törjük a fejünket!

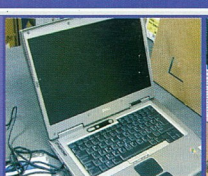
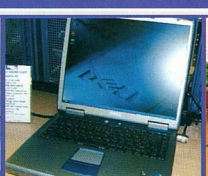
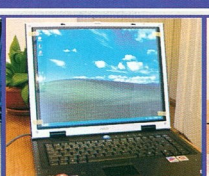
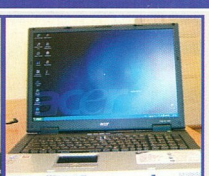
CPU - lehetőleg ne legyen az asztali gépekbe szánt, nagyobb áramfelvételű processzor, melyeknek hűtése hangos, és áramfelvételük nagyobb mobil társaiknál.
VIDEOCHIP - általában alaplapra integrált, a memóriát a rendszerrel közösen használó chipekről van szó, amelyek 3D-s teljesítménye gyakorlatilag nulla, ráadásul alapból elég lassúnak is számítanak, tekintve, hogy nem rendelkeznek saját memóriával. Lehetőleg kerüljük el ezeket!



MEREVLEMEZ - egy 40GB-os példány manapság az asztali PC-k esetében nevetségesen kicsinek számít - a hazai piacon azonban ez a kiindulópont a noteszgépeknél. (Ennél kisebbet semmiképpen ne válasszunk!)
DVD-OLVASÓ - ha a laptopot szeretnénk a későbbiekben eladni, semmiképpen se vegyünk csak olvasni képes meghajtókat, hanem célozzuk be a DVD-íróval (combo drive) ellátott példányokat!
MEMÓRIA - itt nagyon sokat lehet spórolni - sajnos a vevő kárára! A „noname" memóriák sokszor már a vásárlás pillanatában tartalmaznak hibákat, melyek a használat során csak további problémákat fognak okozni, ahogy öregednek az évek során. Ha olcsó gépet veszünk, ragaszkodjunk hozzá, hogy a memóriákat leteszteltessük mielőtt kifizetjük a vételárat, ugyanis a mobil eszközökbe szánt memóriák még az asztali moduloknál is drágábbak! A teszteléshez használjuk Memtest86-ot vagy Memtest86+-t *(www.memtest86.com / www.memtest.org)*. Ha nem bízunk a forgalmazóban és megtehetjük, vegyük meg magunk a márkás memóriamodulokat (pl. Kingstone), majd ráadásul kassuk bele a gépbe a helyszínen ezeket, a gépet pedig olcsóbban, a modulok nélkül vegyük meg.

MEMÓRIA (2) - 256MB manapság semmire sem elég. Ha mégis úgy döntünk, hogy olyan gépet veszünk, amelybe csak ennyi RAM-ot pakoltak, akkor legalább arra figyeljünk, hogy a későbbiekben ezt tudjuk bővíteni. Ha például 2x 128MB modul található a gépben, akkor valószínűleg e mellé további modulokat már nem áll módunkban behelyezni, így a jövőben csak a modulok teljes cseréjével lehet majd növelni a rendszer memóriáját.
MEGJELENÍTŐ - az első és legfontosabb, hogy éles képe legyen az LCD-nek, ugyanis másképpen a szemünket fogjuk rontani, ahányszor csak használjuk a gépet. A fényerőt ugyan lehet a funkciógombok segítségével növelni vagy csökkenteni, ám sokszor a megjelenítő rossz minősége miatt ezzel nem sokat érünk, mert a kép elmosódott, homályos lehet. Sajnos itt nem sok beleszólásunk lehet a megjelenítő gyártóját illetően, így csak azt tudom javasolni, hogy mielőtt megvesszünk egy gépet, nézzük meg a képét, főként úgy, hogy jó sok szöveg található rajta, majd

SPECIFIKÁCIÓK

Megnevezés	Dell Latitude D800	Dell Inspiron 5150	Asus M6842NeU	Acer Aspire 1801WSMi
Processzor	1,6GHz Intel Pentium M	3.06GHz Intel Pentium 4	1.6GHz Intel Pentium M	3,4GHz Intel Pentium 4
Megjelenítő	15,4" WSXGA+ TFT, 1680x1050	15" SXGA+ TFT, 1400x1050	15" SXGA+, 1400x1050	17" WXGA TFT, 1440x900
Videokártya	NVIDIA GeForce FX Go 5650 128MB	NVIDIA GeForce FX Go 5200 64MB	ATI Mobility Radeon 9700 64MB	ATI Mobility Radeon X600 64MB
Memória	512MB DDR 266MHz	512MB DDR 266MHz	512MB DDR 333MHz	512MB DDR 333MHz
Háttértároló	60GB ATA 100 5400rpm	80GB EIDE ATA 100 5400rpm	60GB Ultra ATA/100 5400rpm	80GB Ultra ATA/100
Optikai olvasó/író	8x DVD+RW	4x DVD+RW	4x DVD+/-RW	DVD-SuperMulti
Hálózati csatoló	10/100/1000 Ethernet, Wi-Fi 802.11b/g	10/100 Ethernet	10/100 Ethernet, Wi-Fi 802.11b/g	10/100/1000 Ethernet, Wi-Fi 802.11b/g
Modem	56K V92	56K V92	AC97 56K V92	56K V92
Akkumulátor	SMART Li-Ion, 9 cellás, 6480mAh, 72WHr	SMART Li-Ion, 12 cellás, 6450mAh, 96WHr	SMART Li-Ion, 8 cellás, 4400mAh, 65WHr	SMART Li-Ion, 8 cellás, 4000mAh
Méretek	361mm x 276mm x 39mm/3.18kg	335mm x 275mm x 46.5mm/3.59kg	354mm x 273mm x 34mm/2.6kg	402mm x 278.3mm x 45mm/4.5kg
Csatlakozók	CRT VGA, S-Video, soros, párhuzamos, mikrofon, fülhallgató, USB, FireWire, PCMCIA, kártyaolvasó, infravörös	CRT VGA, S-Video, mikrofon, fülhallgató, USB, FireWire, PCMCIA	CRT VGA, S-Video, párhuzamos, mikrofon, fülhallgató, USB, FireWire, PSMCIA, kártyaolvasó, infravörös	CRT VGA, S-Video, mikrofon, fülhallgató, USB, FireWire, PCMCIA, infravörös
Extrák	hordtáska, Windows XP Professional	Kensington Lock, Windows XP Professional	Audio DJ, hordtáska, optikai egér, Windows XP Home	Windows XP Home
Garancia	3 év teljes körű	1 éves teljes körű	2 éves teljes körű	1 éves teljes körű
Forgalmazó	HRP Hungary Kft.	HRP Hungary Kft.	Ramiris Rubin Rt.	Ramiris Rubin Rt.
Webcím	www.hrp.hu	www.hrp.hu	www.ramiris.hu	www.ramiris.hu
Ár (bruttó, kisker)	598 750 Ft	431 250 Ft	493 538 Ft	494 741 Ft
3DMark03	2602	1243	2678	2798
PerformanceTest	n.a.	299.2	297.2	317.0

HOGYAN TESZTELTÜNK?

A noteszgépek legtöbbjén a frissen megjelent **3DMark05** tesztje nem futott, mivel a processzorok a tesztprogram saját ellenőrzésén sorra megbuktak - hiába, ennek a programnak is vannak gyerekbetegségei, hiszen a mobil gépek különcségeire nem gondoltak a Futuremark fejlesztői. Így nem maradt más, mint a **3DMark03**, melyet a **Passmark** Performance-Test-je, valamint a **BurnInTest** egészített ki. Előbbi program egy általános, processzort, 2D-s teljesítményt, periféria-sebességet mérő alkalmazás. Utóbbi pedig arra jó, hogy leteszteltheséük, ha minden egyes beépített komponenst jól megizzasztunk, egyrészt mennyire melegszik a gép, másrészt mennyire sikerül leapasztanunk az aksi töltöttségi állapotát.

Régebben a melegedés komoly problémát jelentett, és ennek eredményeképpen sokszor a videochip elkezdett szemetelni a képernyőre, esetleg lefagyott a gép. Az általunk tesztelt gépek mindegyike sikeresen túlélte a tesztet, és a melegedést is minden alkalommal jól kezelték a beépített ventilátorok. A legtöbb esetben az akkumulátort főként a beépített CD/DVD-író / olvasó vette igénybe, ám kirívóan negatív esetekkel szerencsére nem találkoztunk a teszt során.

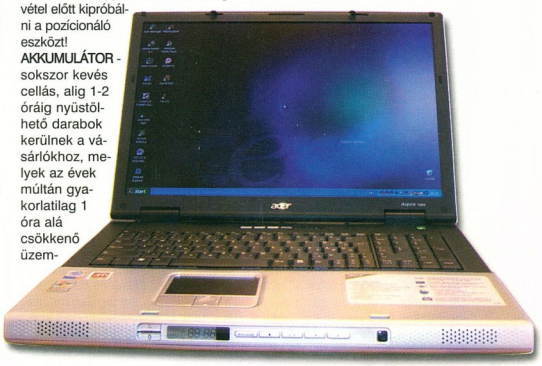
ellenőrizzük, hogy ez a szöveg jól olvasható-e a képernyőn.

MEGJELENÍTŐ (2) - a TFT-megjelenítőknek natív felbontásuk van, amely a megjelenített kép maximumát jelenti, az ez alatti felbontást pedig a kép „széthúzásával" kapjuk, ami torzedezettséget, pixeles hatást eredményez. Ha 1024x768-as natív felbontású megjelenítőt adnak a vásárolandó termékhez, az szöveges dokumentumok olvasásához kiváló, ám filmnézéshez, valamint játékokhoz lehet, hogy már kevésnek számít. Ha 16:9-es arányú megjelenítőt kapunk, akkor számítsunk arra, hogy egyes, 4:3-as képre tervezett alkalmazások, játékok „elnyújtva" fognak megjelenni a feltehetőleg kevéssé szabványos felbontáson. Javasolt olyan megjelenítő választása, mely legalább 1280x1024-et tud.

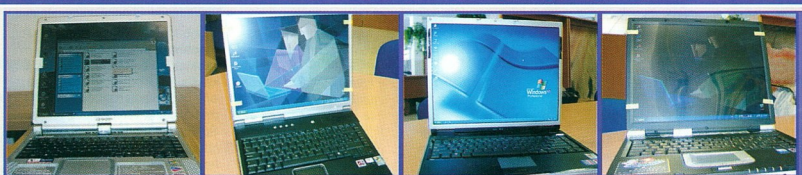
MEGJELENÍTŐ (3) - az LCD-kijelzők pixelpontok sokaságának segítségével adják a kívánt képet. Ha ezekből valamelyik is „kiég", a helyén egy zavaró, élénk színű pötty fog megjelenni (ez lehet kék, fehér stb.). Ugyan a gyártók állítása szerint ez nem okoz semmilyen problémát, hiszen megfelelő számú ilyen pont belefér a rendes működésbe, esztétikai szempontból és ergonómiai szempontból is zavaró a pöttyök megléte. A legegyszerűbb módja ennek ellenőrzésére, hogy ha a vásárlás pillanatában leellenőrizzük, hogy a panel tartalmaz-e ilyen pöttyöket, és ha igen, akkor egyszerűen nem vesszük át a készüléket. Ha már előre fizettünk, akkor ezt viszont nem biztos, hogy meg tudjuk tenni, hiszen mint írtam, a gyártók bizonyos darabszámig ezeket a hibákat normális tulajdonságnak veszik, és nem hajlandóak a panelt kicserélni.

TAPIPAD - több olyan olcsó laptoppal is találkoztam már, amelyeken az egyik legalapvetőbb eszköz, a tapipad volt hibás. Ez fölöttébb bosszantó lehet, hiszen ha csak csatlakoztatott egérrel tudjuk irányítani gépünket, akkor jócskán veszítettünk a hordozhatóságából, mert nem biztos, hogy mindenhol tudunk ehhez megfelelő helyet, egérpadot stb. biztosítani. Mindenképpen érdemes a megvétel előtt kipróbálni a pozícionáló eszközt!

AKKUMULÁTOR - sokszor kevés cellás, alig 1-2 óráig nyüstölhető darabok kerülnek a vásárlókhoz, melyek az évek múltán gyakorlatilag 1 óra alá csökkenő üzemidőt produkálnak, így cseréjük néhány év múlva esedékessé válik. Ez rövidtávon nem okoz semmilyen kiadást, pár év múlva azonban, ha még mindig üzemképes és hordozható gépet szeretnénk magunknak tudni, akkor kénytelenek leszünk az aksit újra cserélni, ez pedig nem két fillérbe kerül. (Ha egyáltalán találunk kompatibilis modellt, hiszen a „noname" gépek gyártói sokszor tulajdonosváltáson mennek át, vagy éppen megszűnnek, így az alkatrészutánpótlás sem biztosított. Ha nem találnánk, akkor még mindig ott van a kétes eredménnyel járó felújíttatás.)



SPECIFIKÁCIÓK



Gericom EGO	Asus A2532DcBH	Gigabyte N512	Asus L4522RWH	Megnevezés
1.5GHz Intel Pentium M	Mobile AMD Athlon XP 2800+	1.5GHz Intel Pentium M	1.5GHz Intel Pentium M	Processzor
15" XGA TFT, 1024x768	15" XGA TFT, 1024x768	15" SXGA+ TFT, 1400x1050	15" XGA TFT, 1024x768	Megjelenítő
ATI Mobility Radeon 9700 64MB	ATI Mobility Radeon 9600 PRO 64MB	ATI Mobility Radeon 9700 64MB	ATI RS3000MB integrált	Videokártya
512MB DDR	512MB DDR 333MHz	512MB DDR 333MHz	512MB DDR 333MHz	Memória
60GB Ultra ATA/100 4200rpm	60GB Ultra ATA/100	60GB Ultra ATA/100	40GB Ultra ATA/100	Háttértároló
4x DVD+RW	DVD/CDRW combo drive	DVD/CDRW combo drive	2x DVD-RW	Optikai olvasó/író
10/100 Ethernet, Wi-Fi 802.11	10/100 Ethernet	10/100 Ethernet, Wi-Fi 802.11b/g	10/100 Ethernet, Wi-Fi 802.11b	Hálózati csatoló
56K V.92	AC'97 56K V.92	56K V.92	AC'97 56K V.92	Modem
SMART Li-Ion, 4400mAh	SMART Li-Ion, 4000mAh, 65WHr	SMART Li-Ion, 6 cellás, 65WHr	SMART Li-Ion, 8 cellás, 4400mAh, 65WHr	Akkumulátor
329mm x 280mm x 32mm/2.9kg	328mm x 270mm x 47mm/3.3kg	330mm x 268mm x 30.2mm/2.36kg	336mm x 275mm x 36mm/3kg	Méretek
CRT VGA, S-Video, párhuzamos, mikrofon, fülhallgató, USB, FireWire, PCMCIA, kártyaolvasó	CRT VGA, S-Video/composite, párhuzamos, mikrofon, fülhallgató, line-in, USB, FireWire, infravörös, kártyaolvasó	CRT VGA, S-Video, mikrofon, fülhallgató, USB, FireWire, PCMCIA	CRT VGA, S-Video, párhuzamos, mikrofon/line-in, SPDIF/fülhallgató, USB, FireWire, PS2	Csatlakozók
hordtáska, Windows XP Home	Audio DJ, hordtáska, optikai egér, Windows XP Home	hordtáska, optikai egér	Audio DJ, hordtáska, optikai egér, Windows XP Home	Extrák
1 éves teljes körű	2 éves teljes körű	1 éves teljes körű	2 éves teljes körű	Garancia
ACOMP Kft.	CHS Hungary Kft.	CHS Hungary Kft.	CHS Hungary Kft.	Forgalmazó
www.acomp.hu	www.chs.hu	www.chs.hu	www.chs.hu	Webcím
374 875 Ft	306 288 Ft	420 109 Ft	399 913 Ft	Ár (bruttó, kisker)
2891	2386	2648	667	3DMark03
257.5	276.5	255.3	196.3	PerformanceTest

VÉLEMÉNYEK

Chilly:
Nekem legjobban az ASUS M6000Ne-sorozat tetszett, mivel a megnyerő külsőhöz kicsi súly (2.6kg) párosult, ráadásul a beépített Mobility Radeon GPU és a Centrino technológián alapuló processzor kiváló sebességet nyújtott az alkalmazások és a játékok terén egyaránt. Az extraként CD-lejátszóként is üzemelő laptop számomra jelenleg az etalon, habár lehet, hogy az újonnan bejelentett ASUS A4 letaszítja majd az M6-ost a képzeletbeli trónról...

Uniq:
Több modell is megtetszett a tesztelés során, de leginkább a Gigabyte N512 fogott meg. Annak ellenére, hogy ez a notebook volt a legvékonyabb, és legkönnyebb, teljesítményben egyáltalán nem maradt alul, sőt, néhány tesztben meg is szorította a többi gépet. Különösen szimpatikus volt a file műveletek gyorsasága, ez az a szempont, ami miatt eddig nem vásároltam noteszgépet. Ezen felül a beépített mobil Radeon 9700 sem okozott csalódást.

➡ **TIPP:** *Ha már olcsó noteszgépet választunk, ügyeljünk arra, hogy megfelelő teljes körű (minimum 1 év) garanciát adjanak hozzá, és például a hibás memóriamodulokat, vagy egy halódó merevlemezt azonnal kicseréljenek számunkra ennek időtartama alatt.*

VEGYÜNK-E HASZNÁLT LAPTOPOT?

Lehetőleg ne. Az ilyen eszközöknél sajnos minden javítás elég borsos árat von maga után, az egyes eszközök cseréje hasonlóképpen megterheli a pénztárcánkat. A leggyakrabban a megjelenítő szokott hibás lenni, a panel cseréje olyan drága lenne, hogy csak új gépet érdemes ilyenkor venni. A lehasznált akkumulátorok jócskán veszítenek üzemidejükből, ezek cseréje is jó pár tízesbe belekerül. Nem beszélve az olyan alkatrészekről, melyek lassan már teljesen kimennek a divatból, és értékük gyakorlatilag a nullához közelít.

Ennek ellenére van néhány kivétel, ám ezek mindegyike a márkás laptopok közül kerülhet csak ki. Az ezekbe pakolt márkás alkatrészek általában jóval tovább bírják a gyűrődést, így még évekkel a vásárlásuk után is ugyanazt a minőséget képesek nyújtani, mint újkorukban, így használtan is még van értékük.

➡ **TIPP:** *Természetesen az alkatrészek működőképességét mindig érdemes ellenőrizni, lehetőleg olyasvalakit magunkkal cipelve, aki ért a témához. (Javasolt szervizes ismerős beszervezése, aki a különböző felmerülő hibákban már tapasztalatot is szerzett, tehát képes minél több potenciálisan problémás területet megvizsgálni, szakvéleményt adni. Ne a szomszéd számítástechnikában állítólagosan „hiperzseni" Pistikéjét kérjük fel erre a feladatra!)*

A kérdés amúgy fordítva is föltehető: azaz van-e értelme laptopunkat eladni? Jó pénzt csak akkor kapunk a hordozható gépért, ha márkás alkatrészek találhatók benne, lehetőleg a gyártó is a nevesebbek közül származik (ASUS, Dell, IBM stb.). „Noname" gépekért maximum az alacsonyabb keresettel bírók, például a kollégiumi hallgatók hajlandók fizetni bármennyit is, ám az eredeti vételárhoz képest ekkor is nevetségesen alacsony összegre számítsunk.

SZOFTVERES TÁMOGATOTTSÁG

A ma forgalomba hozott laptopok kiemelkedően nagy százaléka a Windows XP valamelyik változatával érkezik (Professional/Home). Ez egyrészt jó azoknak, akik főként játékra szeretnék használni az újonnan vásárolt vasat, és azoknak is, akik nem szeretnének sokat vacakolni a telepítéssel, hiszen a legtöbb forgalmazó az operációs rendszert előtelepíti a merevlemezre, így legelső indításkor csak néhány opció közül kell választanunk, CD behelyezésére nincs is szükség. Ellenben lehet, hogy egyesek más operációs rendszert szeretnének használni a gépükön, és nem szeretnének ragaszkodni a Microsoft termékéhez. Ez a lehetőség természetesen adott, ám senki se számítson arra, hogy ha nem kéri az operációs rendszert a géphez, akkor sokkal (vagy egyáltalán valamivel is) olcsóbban fog hozzájutni a vashoz, mivel az OEM, azaz a gyártó által az új gépekhez adott szoftver a forgalmazóval kötött szerződés alapján sokkal olcsóbb a boltban kapható dobozos verzióknál. Tehát akár szeretnénk, akár nem, a vásárlás során nagy a valószínűsége, hogy egy jogtiszta Windows operációs rendszerhez fogunk hozzájutni,

mivel az erős lobbi hatására a legtöbb cég ezt teszi elérhetővé a vásárlók számára.

➡ **TIPP:** *A márkásabb termékek mellé a meghajtókon és az alaprendszeren kívül még számos termék is bekerülhet a dobozba, ilyenek a CD-író szoftverek, a médialejátszók és DVD-lejátszó programok, a játékok, illetve a mozgóképszerkesztők, melyekkel a végeredményt azonnal ki is írhatjuk valamelyik népszerű formátumban a géphez adott DVD-írón.*

EGYÉB EXTRÁK

A drágább példányokhoz szériafelszereltség a hordtáska, mely hiánya esetén kénytelenek leszünk ezt előbb vagy utóbb magunk beszerezni, hiszen a noteszgépek legtöbbször nem szoktak beférni háti- és egyéb táskákba. Ezekből léteznek szövetből, gyöngyvászonból, valamint műbőrből készült példányok is. Sajnos több olyan hordtáskát is láttam már, melyeken nem volt hely a töltőnek, ám szerencsére az esetek többségében egy külön rekesz szolgál ezen komponens tárolására, és nem kell a gép mellé bepakolni az egészet, hogy aztán jól összekarcolja a laptop borítását.

A másik extra, amit előszeretettel alkalmaznak a gyártók, az a médialejátszó mód a noteszgépeken, mely azt teszi lehetővé, hogy a gép elindítása, azaz az operációs rendszer betöltése nélkül is hallgathatunk zenei CD-t, esetleg nézhetünk DVD-t egy előtelepített Linuxos lejátszó segítségével. Ez a funkció mindig egy speciális gomb megnyomásával indítható el, és a legtöbb ilyen megoldás esetén a lejátszást a laptop külsején elhelyezett kezelőgombok tudják befolyásolni.

Chilly
chilly@pc.games.hu

alacsony árak
gyors garancia
országos lefedettség
barátságos környezet

bluefish computers

A hely, ahol állandó kapás van...

A megoldás kézenfekvő,
az ország már 10 különböző pontján,
összesen 13 üzletben!

Bluefish "Teréz"
1067 Budapest, Teréz Krt. 47.
(Nyugati pályaudvarnál)
Telefon/Fax: (1) 814-11-11, 814-11-22,
814-11-33, 814-11-44, 814-11-55
Szerviz: (1) 814-11-00

Bluefish "Nagyenyed"
1123 Budapest, Nagyenyed u. 6.
(Déli pályaudvarnál)
Telefon/Fax: (1) 214-4587, 225-3083

Bluefish "Kispest"
1191 Budapest, Báthory u.1.
Telefon/Fax: (1) 357-62-58, 357-62-59

Bluefish "Örs"
1106 Budapest, Fehér út 1.
(volt BKV ház)
Telefon/Fax: (1) 431-84-02, 431-84-03

Bluefish "Fehérvár"
8000 Székesfehérvár, Kégl György u. 7.
Telefon/Fax: (22) 508-504, (22) 508-505
fehervar@bluefish.hu

Bluefish "Jászberény"
5100 Jászberény, Bercsényi u. 49.
Tel.: (57) 505-090
jaszbereny@bluefish.hu

Bluefish "Szolnok"
5000 Szolnok, Baross G. út 27-29.
Tel: (56) 513-561,
Fax: (56) 428-039
szolnok@bluefish.hu

Bluefish "Kecskemét"
6000 Kecskemét, Trombita utca 2.
Tel: (76) 505-616,
Fax: (76) 505-617
kecskemet@bluefish.hu

Bluefish "Kaposvár"
7400 Kaposvár, Fo utca 68.
Telefon: (82) 410-382,
kaposvar@bluefish.hu

Bluefish "Pécs"
7621 Pécs, Apáca u. 3.
Telefon: (72) 515-665
Fax: (72) 515-664
pecs@bluefish.hu

Bluefish "Sopron"
9400 Sopron, Csengery u. 30-32.
Telefon: (99) 524-375
Fax: (99) 524-376
sopron@bluefish.hu

Bluefish "Szeged"
6722 Szeged, Tisza Lajos Krt. 65.
Telefon: (62) 541-012, Telefon/Fax: (62) 541-013
szeged@bluefish.hu

Bluefish "Gyöngyös"
3200 Gyöngyös, Kossuth u. 25.
Tel: 37/500-540
gyongyos@bluefish.hu

You imagine. We Create.

bluefish computers

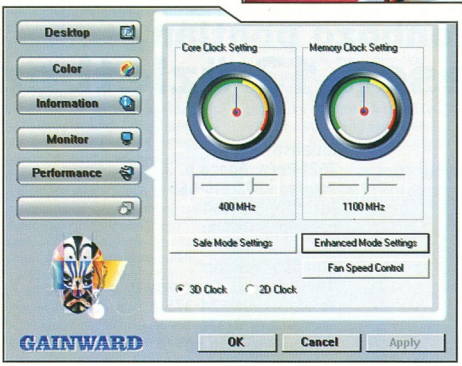
NEXTGEN VASAK NEXTGEN MOTOROKON...

Avagy mivel hozhatók kellemetlen helyzetbe az Ati és az nVidia videokártyái...

Tavasszal az Ati és az nVidia is bejelentette a következő generációs videokártyáit, melyekről már esett szó a júliusi számunkban. Azóta sok víz lefolyt a Dunán, történt egy-két driverfrissítés, megjelentek olyan grafikus motorok, melyek meghatározzák a következő 1-2 év játékfelhozatalának képességeit. Mostani tesztünkben a két gyártó felsőkategóriás termékeit eresztettük össze a jelenleg elérhető következő generációs játékokon, és a most megjelent 3DMark 2005-ön.

VASAK

Csapjunk a pipe-ok közé! Névsorrendben először a Gainward PowerPack! Ultra/2400 TV/DVI/DVI 256MB „Golden Sample"-t mutatnám be nektek, mely az nVidia 6800GT GPU-ra épül. Egy kicsit meglepődtem, mikor kibontottam a csomagból, ugyanis egy teljesen egyedi hűtési megoldás fogadott, amely miatt a kártya két PCI helyet foglal el. Sajnos a meglepődés még tovább fokozódott, ugyanis a keret kialakítása miatt a tesztben használt Abit AN7-es alaplapba nem tudtam behelyezni a zsugát, mert egy magasabb kondi útját állta. De engem sem ejtettek fejemre, elő a csavarhúzót és egy kis bütykölés után (a kártyán lévő keretet a kondival ütköző részen meghajlítottam) már is benn vigyorgott az AGP slotban. Ezzel még nem volt vége! Bekapcsolom a gépet, aztán a hirtelen jött tornádó, mely a belsejében támadt ledöntött a lábamról és elestem... A hűtésnek valami iszonyú hangja volt! Egészen addig, míg a fel nem raktam a gyártó által mellékelt utility-t, mely stílusosan EXPERTool névre hallgatott. Azzal szerencsére le lehetett szabályozni a két venti fordulatszámát. Így máris elfogadhatóvá vált a helyzet. Na jó, mondom, nézzük meg jobban ezt a kis progit.



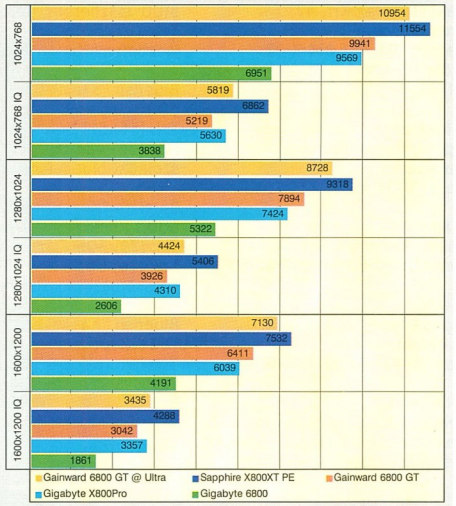
A Gainward mindig is híres volt a tuningkártyáiról, de ami itt fogadott, az már tényleg meghökkentő volt. A kártya gyárilag 350/1000 Mhz-en jár, az EXPERTool-ban viszont egy kattintásra felrakhatjuk 400/1100 Mhz-re - ez ugye az Ultra órajele -, ráadásul mindezt a gyártó garanciájával! Úgyhogy ezt a kártyát duplán teszteltem le, alap órajelekkel majd Ultrán is.

A következő versenyző a Gigabyte GV-N68128DH névre hallgat, mely az nVidia 6800-as GPU-ra épülő kártyák táborát népesíti. Teszi mindezt úgy, hogy teljesen hangtalan a drága, ugyanis gyárilag passzív hűtővel látták el. A mag 325 órajelen, a 128MB DDR RAM pedig 700 Mhz-en jár. A csomagolás nagyon igényes, egy csomó kábelt kapunk hozzá, azonfelül pedig három teljes (Joint Operations, Thief, Spellforce) játék is üti a markát annak, aki bemegy a sarki PC boltba, hogy megvegye.

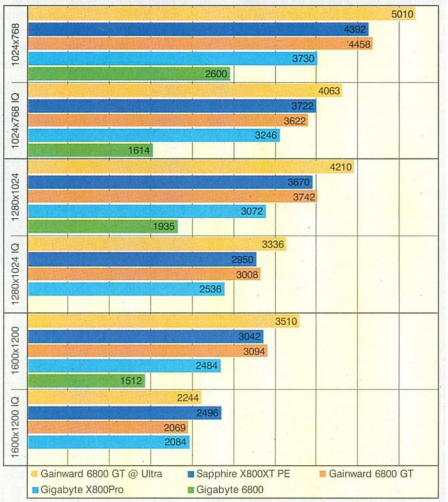
A másik Gigabyte zsuga már Ati chipet hordoz a hátán, nevezetesen egy X800Pro-t, 256MB GDDR3 memória társaságában, 475/900 Mhz-es működési frekvenciákon. Ahogy az előző kártyánál, itt is hasonlóan igényes csomagolás fogadott, mely tartalmazott 3 teljes játékot is (Cs: Condition Zero, Thief, Joint Operations). A hűtő nagyon halkan teljesítette feladatát, bár egy picit nagyobb volt, mint a referenciakártyán található, de ez az esetleges tuningnál csak jól jöhet.

A negyedik, egyben utolsó versenyzőnk egy Sapphire X800XT PE volt, amely egy meglepően kicsi, de annál ötletesebb és szebb csomagolásban érkezett hozzánk. Ez a doboz is tartalmazott teljes játékot, nevezetesen a Splinter Cell: Pandora Tomorrow-t és a Prince of Persia: Sands Of Time-ot. A kártya PE órajeleken, vagyis 520/1120 Mhz-en járt. A cooler picit kisebbnek tűnt, mint a fenti Gigabyte X800 Prón lévő, de szerencsére ez nem befolyásolta túlzottan negatívan a hűtési teljesítményt.

3DMARK03

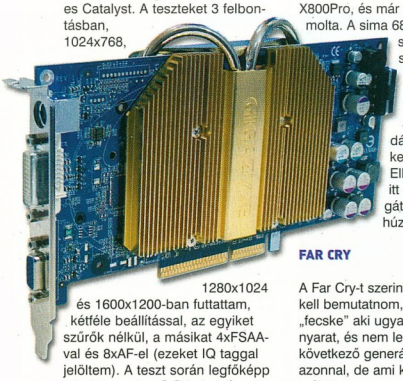


3DMARK05



TESZTKONFIG, DRIVEREK

A teszthez használt platform a megszokottól eltérően nem Intel, hanem AMD alapokon nyugodott. Az alaplap a már fent említett Nforce2 Ultra 400-as chipset-el szerelt Abit AN7 volt egy Athlon XP 3200+ társaságában, 768 MB 400 Mhz-es DDR RAM-mal kiegészítve. A videókártyák driverei az akkor elérhető legfrissebb teljes állapotú WHQL minősítésűek voltak, nVidia kártyáknál a 61.77-es ForceWare, míg az Atiknál a 4.9-es Catalyst. A teszteket 3 felbontásban, 1024x768, 1280x1024 és 1600x1200-ban futtattam, kétféle beállítással, az egyiket szűrők nélkül, a másikat 4xFSAA-val és 8xAF-el (ezeket IQ taggal jelöltem). A teszt során legfőképp a bekapcsolt szűrőkkel elvégzett teszteket figyeltem, ugyanis aki ilyen árkategóriában vesz VGA-t, az szerintem elvárja, hogy a élvezhető framerate-et kapjon akár durvább beállítások mellett is.



3DMARK03

A tesztben használt programok közül elsőként a 3DMark03-t említeném, melyet igazából csak a jobb összehasonlítási alap miatt hagytam meg, ugyanis megérkezett a nagytestvér, a 3DMark05.
Végig egyértelmű X800XT fölény jellemzi az eredményeket, utána a 6800 Ultra, míg a harmadik, negyedik helyért nagy csata folyt.
A 6800GT alapvetően és egyértelműen jobb volt, míg szűrőkkel fordult a kocka, és felülkerekedett az X800Pro, és már az Ultrát ostromolta. A sima 6800-on nagyon látszik a 4-gyel kevesebb pipe és a feleannyi memória: 1600x1200 IQ módban már 40%-os lemaradással bír a következő versenyzőtől. Ellenben az X800XT itt éli ki igazán magát, csaknem 25%-al húz el az Ultrától.

FAR CRY

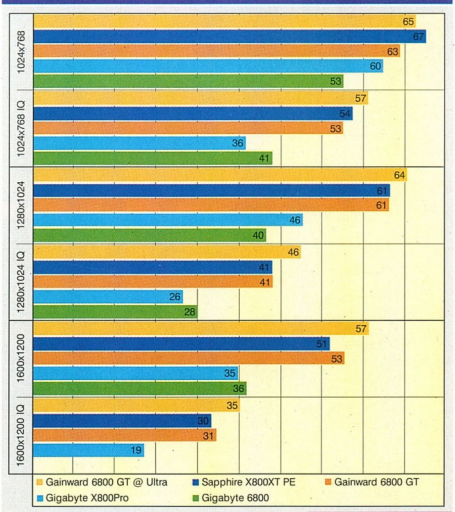
A Far Cry-t szerintem nem igazán kell bemutatnom, ő volt az első „fecske" aki ugyan nem csinált nyarat, és nem leptek el minket a következő generációs endzsinek azonnal, de ami késett, nem múlott…
A játék híres a shader használatáról, itt igazán megmutathatták a kártyák, mire is képesek. A mérésekkor minden Very High fokozatra volt állítva, az 1.2 patch előnyeit kihasználva a Geforce-ok az SM3.0, az Ati-k pedig a SM2.0b codepath-t használták.
1024x768 módban CPU limitált a progi, de amint növeltük a felbontást és bekapcsoltuk a szűrőket, azonnal szétszóródott a csipet-csapat. Ismét az Atik kerülnek előnyösebb helyzetbe, hiába, az Ati élsimítása és anizótróp szűrése legendás…

DOOM 3

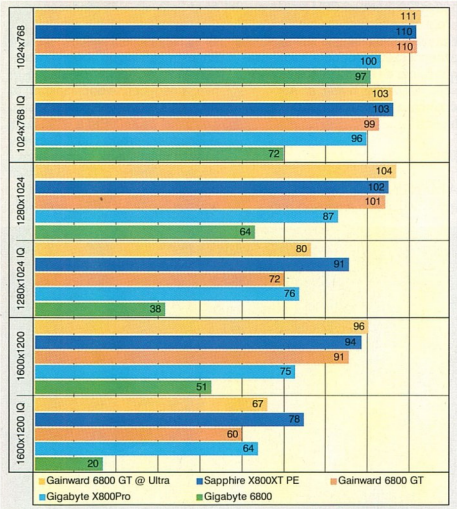
A harmadik a sok éve várt Doom3, amely leginkább a nagyon durva

gépigényéről, s nem pedig a változatos, sztoriorientált, kreatív játékfejlesztésről híres (nem tehetek róla, már nem köt le a shoot'em all műfaj). A játékban iszonyat menyiségű textúra, specular map és stencil shadow van, melyek rendesen odavágják a VGA-kat. Azt nem tudni melyik volt előbb, a tyúk, vagy a tojás, de egy biztos, az nVidia és az Id Software elég rendesen egymásra optimalizáltak a szoftver, illetve az NV40 fejlesztésénél.
Ennek megfelelően ebben a tesztben végig érződik az nVidia előnye, a nagyobb felbontásokban az X800XT a GT-vel volt pariban, míg szűrőkkel az X800Pro a 6800-astól is kikapott. Apropó 6800! Szegény kártyán most látszik igazán, hogy eléggé kiherélték a 128MB RAM-al, ugyanis 1600x1200 IQ módban egyszerűen 0-1-2 FPS-t produkált, ezért nem is raktam bele ezt az értéket a grafikonba. A játékot egyébként NEM Ultra High beállításokon, hanem High-on futtattam, az előbbit majd akkor erőltetem csak, ha 512MB-os VGA-kat tesztelünk…

DOOM 3



HL2 BENCHMARK



HL2 BENCHMARK

A negyedik a másik nagy favorit a Halflife 2 lett… volna, ha tesztünk

idejében már elérhető lett volna. Úgyhogy helyette a CS:Source bétájában elérhetővé tett benchmarkot használtam, amely ugyan nem ér fel egy játékban felvett timedemo mérésével, de egy effektekkel telitűzdelt, gyönyörű progi, mely megmutatja, hogy grafikailag mire is lesz képes a HL2.

Amikor elkezdtem futtatni a teszteket, arra gondoltam, ahogy az nVidia a Doom3-on, az Ati pedig a Source motoron fog futni jobban… Ez valahol be is igazolódott, de inkább a Far Cry eredmények jutottak eszembe róla, ugyanis nem egyértelmű az Ati fölény az eredmények láttán. 1024-ben alapon, ahogy megszokhattuk, CPU limitált a benchmark, de itt is hamar beüt az FSAA meg az AF. Ez már meghozza a várt Ati fölényt, bár bevallom, jobbra számítottam… A 6800 ismét nagyon hamar elvérzik, a memóriahiány itt is sújtja rendesen.

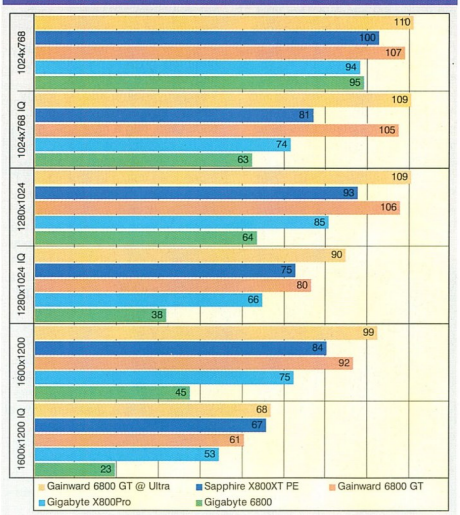
Ami viszont meglepett, az a motor erőssége. Sokkal játszhatóbb FPS-t produkált, mint teszem a Doom 3, és nem mondhatnám, hogy nem okozott akkora vizuális élményt. Sőt! Valahogy jobban bejött; ahogy emeltem a felbontást sokkal nagyobb arányban nőtt az élmény, a Doom 3 esetében pedig nem igazán lehetett a sötét helyszínek miatt hatalmas különbségeket észrevenni a felbontások között. Ráadásul ebben víz is van…! :)

COUNTER-STRIKE: SOURCE

Az ötödik a nemrég megjelent Counter-Strike: Source, amely a HL2 hivatalos multiplayer része is lesz (sajnos, remélem mihamarabb kiadnak valami jó modot a HL2-höz, iszonyatosan várom a multiplayer randalírozást mondjuk a coaston…). Ebben már a Source szív dobog, ízig-vérig gyönyörű grafikával, és profi fizikával.

tam véletlenszerű „röccenéseket", ami arra engedett következtetni, driver szinten van valami probléma. (Időközben az Ati beismerte, hogy a drivereiben memóriakezelési gondok vannak, amelyek a 256 MB-os kártyáit sújtják, és ezeket mihamarabb megpróbálják megszüntetni a következő driverfrissítésekben). Remélem, később ezt orvosolni tudják, nem úgy, mint a CS 1.6-nál, ahol az Ati kártyák egyszerűen frame dropolnak, ami annyit tesz, hogy néha nagyon durván leesik az fps… Ez ugye egy masszív multiplayer játéknál nem megengedhető, egy war is elmehet a videokártya miatt.

COUNTER-STRIKE: SOURCE



Miután ez is Valve termék, vártam mit domborítanak az Atik, hátha egy kicsit visszavágnak a HL2 benchmark miatt. Aztán leesett az állam, nagyon durván lealázták őket az nVidiák. Egyedül 1600x1200 IQ módban tudták őket megközelíteni, de ez sajna nagyon kevés az üdvösséghez. Ráadásul az X800Prónál tapasztal-

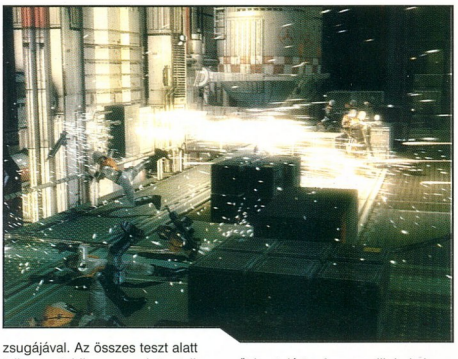
3DMARK05

A hatodik, egyben utolsó tesztünk a már említett 3DMark05, melyen leesett az állam. Nagyon durva grafika jellemzi, iszonyat jó munkát végeztek a futuremarkos fiúk.

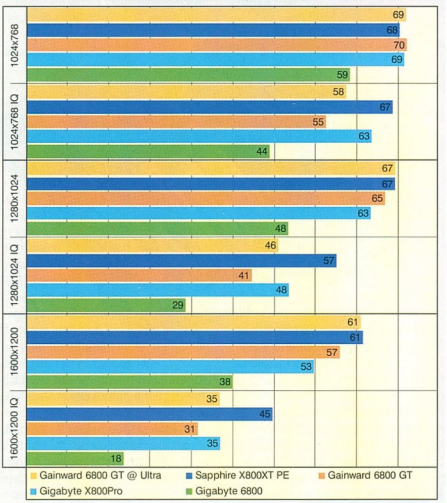
A szoftver több rendercodepath-t is tartalmaz, az Ati kártyákon a VS2.0

és a PS2.0b-t használtam, míg az nVidiák esetében a VS3.0-lát és a PS3.0-lát. Ami még érdekesség, az az, hogy az nVidia GPU-k teljesítménye szinte pontra megegyezett SM3.0 és SM2.0 alatt is.
Az első GT (Game test) a Return To Proxycon, amely egy FPS játék szimulálása lehetne, csak ugye itt nem számol a CPU AI-t, fizikát, hangot stb… 2048x2048-as textúrák, dinamikusan, HLSL-ben leírt shaderek, bump, enviroment map-ek, minden

Na nem koptatom a számat, inkább nézzük, mit izzadtak nekünk össze az Ati és az nVidia fenegyerekei.
Valami tényleg nem kóser az Ati drivereivel kapcsolatban… Szinte mindenhol kikapnak az nVidia-s ellenfelüktől, sőt a GT az XT-nek is odaver néha. Kivéve 1600x1200 IQ-ban, ahol az Atik megemberelik magukat. A 6800 pedig tényleg a teszt vesztese, ugyanis 1280 és 1600-as felbontásokban, IQ mód-



FAR CRY



zsugájával. Az összes teszt alatt teljesen stabilan, egyenletes teljesítményt nyújtva állta a sarat, minden felbontásban meggyőzően a bűvös 30 fps fölött maradt még GT-órajeleken is. Másodikként említeném az Sapphire X800XT-jét, mely a Source motor miatti csúfos vereség miatt szorult le a képzeletbeli trónról, bár azt hozzá kell tennem, ez a helyzet nagyon könnyen megváltozhat, ha az Ati driverírói összekapják magukat, és kihozzák a javított drivereiket. A harmadik hely mindenképp a Gigabyte X800Prót illeti, hiszen néhol még az Ultrával is felvette a versenyt, ami nem gyenge teljesítményre utal. Viszont a gyengécske driver

őt is utolérte. A negyedik hely jutott a Gigabyte 6800-nak, bár hozzá kell tennem, hogy a 128MB fedélzeti memória miatt eléggé kilógott a mezőnyből, de azért nem kell őt sem leírni. Árfekvésben jóval a többi kártya alatt helyezkedik el, a játékok nagy részében, 1280x1024-as felbontásban, még szűrők használata mellett is játszható teljesítményt nyújt, mindezt teljesen halkan.
Ha valaki most tervez felsőkategóriás videokártyát venni, mindenképp ajánlható a tesztben szerepelt bármelyik kártya. Talán azon érdemes még elgondolkodni, hogy az Atik egy esetleges driverfrissítés során

mi szemnek ingere… A második GT egy sötét erdőben játszódik, egy szentjánosbogárszerű fényforrás halad végig a pályán, a személyes kedvencem. A holdfény (HDR) kifejezetten megragadt bennem, már vártam mikor üvölt fel mellettem egy vérfarkas… A harmadik GT egy vízzel teli kanyonban játszódik, amelyben Münchausen báró egyedi, rakétával felszerelt léghajóját támadja meg egy hatalmas tengeri szörny. Itt a vízfelület modellezésére, illetve a nap által keltett fényeffektekre kell odafigyelni.
Van még ezen kívül két CPU-teszt, amelyek a GT-ken alapulnak és a CPU számolja a shadereket. Emlékszik még valaki a lapozgatós kalandregényekre? Na valami hasonló…
A feature tesztek a következőek: 2 Fill rate, 1 Pixel shader, és 2 Vertex shader. Ezeken lehet a legjobban leteszteltelni a az egyes GPU-architektúrák közötti különbséget, de ezt most hely (és talán érdeklődés) hiányában kihagynám.
Az utolsó hatos pedig az ún. Batch Size tesztek, melyek a videokártyák háromszögszámoló képességét kívánja reprezentálni.

ban nem volt hajlandó elindulni a teszt, kevés VGA-memóriára hivatkozva.

KONKLÚZIÓ

Következzen hát az értékelés, mennyire is sikerült kellemetlen helyzetbe hoznunk tesztünk szereplőit. Kezdeném a a Gainward hirtelen GT-ből Ultrává avanzsált

újult erőre kapnak (bár a Forceware-t is hegesztik rendesen), az nVidiák viszont a SM3.0 támogatás miatt egy picit időtállóbbak.

Gyvi
gyvi@pc.games.hu

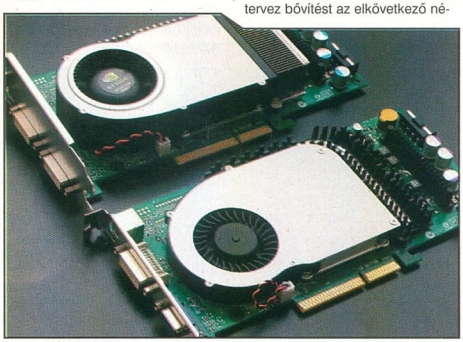
A Gainward 6800GT-t a Gainward GMbH-tól, a Gigabyte kártyákat a CORUN Kft.-től, a Sapphire X800XT-t pedig az Expert Computer Kft.-től kaptuk tesztelésre. Köszönjük!

www.gainward.de
www.corun.hu
www.expert.hu

KARÁCSONYI VÁSÁRLÁSI TANÁCSOK

Avagy mire érdemes beruházni

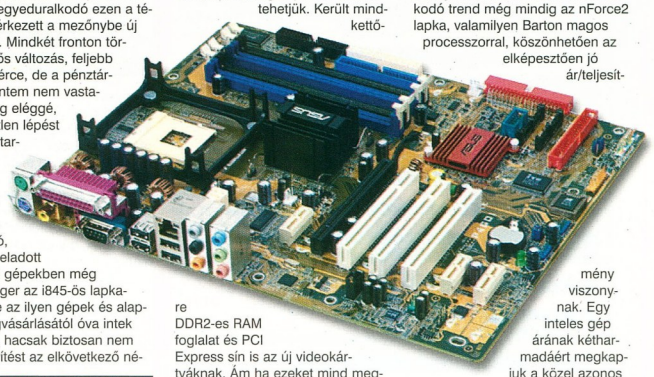
Az első hó ugyan még nem esett le, de közel a Mikulás és a Karácsony, indul a téli beváslárlási láz. Az a kitüntető szerencse ért, hogy februárhoz hasonlóan megint én láthatlak el benneteket vásárlási tanácsokkal, és amennyire tőlem telik, próbálok mindenkinek segíteni a karácsonyi ajándék kiválasztásában vagy a hónapok óta gyűjtögetett zsebpénz elköltésében. Egy picit nehéz helyzetben vagyok, mert a piac ugyan sokat változott az elmúlt félévben, sok az új termék és a látnivaló, de a tömeges eladások statisztikái azt mutatják, hogy szinte ugyanazok a termékek töltik meg a boltok polcait, mint fél évvel ezelőtt. Nem állnék messze a valóságtól tanácsadás szinten, ha csak beolloznám ide az előző cikkemet, és ezt szomorúsággal tölt el. Ennek ellenére

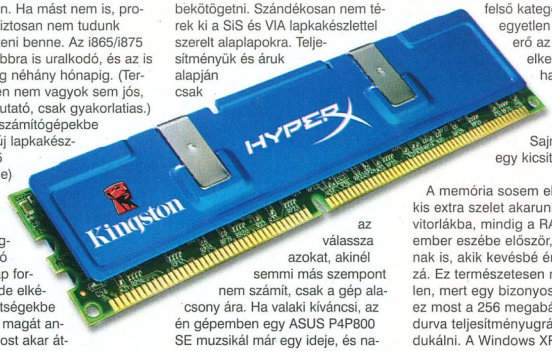


igyekszem majd beszámolni azokról az újdonságokról, amelyeket feltétlen érdemes majd szem előtt tartanunk, keresnünk, vagy épp elkerülnünk.

Mint akkor, most is a számítógépek részegységeit veszem majd górcső alá, az egyedi konfigurációk kiválasztását és építését vagy esetleges bővítését segítve. A kiegészítők és egyéb perifériák terén nincs túl nagy tapasztalatom, ráadásul nem is rendelkezem a megfelelő termékskála-ismerettel. Technikai kérdésekben viszont annál inkább otthonosan mozgok, és ha a cikk kapcsán kérdés merülne fel, bárkinek szívesen válaszolok.

Szerintem az első és legfontosabb kérdés, amikor bővíteni szeretnénk egy gépet vagy egy újat akarunk vásárolni, hogy milyen platformot válasszunk. Az Intel és az AMD továbbra is egyeduralkodó ezen a téren, nem érkezett a mezőnybe új versenyző. Mindkét fronton történt jelentős változás, fejlebb került a mérce, de a pénztárcánk szerintem nem vastagodott meg eléggé, hogy feltétlen lépést is tudjunk tartani. Nézzük meg mind a két oldalt. A nagyon olcsó, szériában eladott Intel alapú gépekben még mindig sláger az i845-ös lapkakészlet, de az ilyen gépek és alaplapok megvásárlásától óva intek mindenkit, hacsak biztosan nem tervez bővítést az elkövetkező néhány évben. Ha mást nem is, processzort biztosan nem tudunk majd bővíteni benne. Az i865/i875 lapka továbbra is uralkodó, és az is marad még néhány hónapig. (Természetesen nem vagyok sem jós, sem piackutató, csak gyakorlatias.) Az asztali számítógépekbe szánt két új lapkakészlet, az i915 (Grantsdale) és i925 (Alderwood) ugyan megvásárolható már alaplap formájában, de elképesztő költségekbe kell vernie magát annak, aki most akar átnyergelni. Megjelent ezeken az alaplapokon az új Socket T foglalat, amibe az Intel LGA775 tokozású Prescott magos processzorait tehetjük. Került mindkettőre DDR2-es RAM foglalat és PCI Express sín is az új videokártyáknak. Ám ha ezeket mind megvesszük, le is nulláztuk apu bankkártyáját. A legjobban az i865 fogy, és ezt ajánlom én is mindenkinek. A „nagytestvér" 875 összes jó tulajdonságát viseli és a PAT-el járó többletköltség és többletteljesítmény nem feltétlen éri meg a befektetett pénzt. Teljesítmény-fanatikusok természetesen ne hagyják ki, nem beszélek le senkit a jobbról. A pillanatnyilag kapható processzorok teljes skáláját fogadja, kétcsatornás memóriavezérlővel rendelkezik, és vannak igazán jól felszerelt megoldások is belőle nyerhetünk. USB-port hegyek, firewire, SATA-csatoló, 6 csatornás hang, optikai kimenet, Gibabit hálózati kártya, csak győzzétek mindet bekötögetni. Szándékosan nem térek ki a SiS és VIA lapkakészlettel szerelt alaplapokra. Teljesítményük és áruk alapján csak az



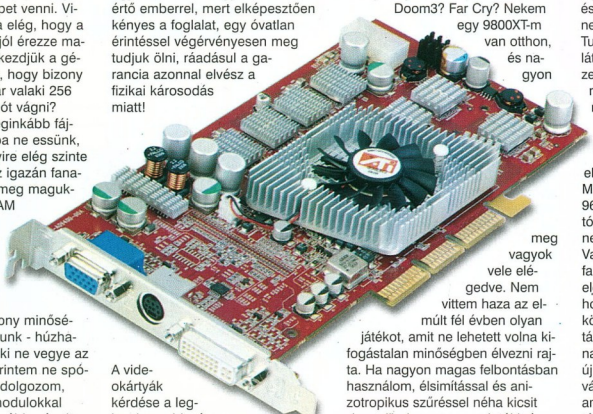


választ azokat, akinél semmi más szempont nem számít, csak a gép alacsony ára. Ha valaki kíváncsi, az én gépemben egy ASUS P4P800 SE muzsikál már egy ideje, és nagyon meg vagyok vele elégedve.

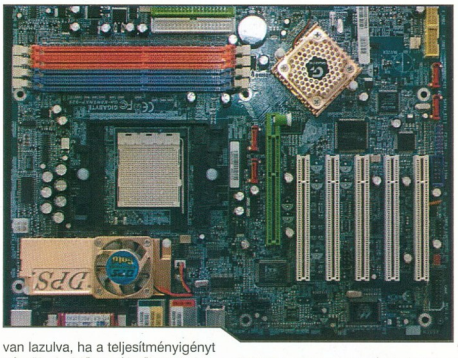
AMD oldalon is történt némi változás, bár kevésbé árérzékeny és könnyebben hozzáférhető. Az uralkodó trend még mindig az nForce2 lapka, valamilyen Barton magos processzorral, köszönhetően az elképesztően jó ár/teljesítmény viszonynak. Egy inteles gép árának kétharmadáért megkapjuk a közel azonos teljesítményt és minőséget. Ezen persze sokan vitatkoznak, a „flame" nem célom, csak a tényeket közlöm, mivel mindennapos téma számomra. Újdonság itt is van, megjelentek az új, „kupakos" Athlon64 AMD procik, a hozzájuk tartozó új alaplapokkal. Nyugodtan nézelődhetünk felfelé, ha egy kicsit jobban állunk, de vegyük figyelembe, hogy az AMD is platformváltáson - azaz egész pontosan foglalatváltáson - megy át. Az Athlon64 eddig kizárólag a 754-es foglalattal volt kapható, mára megjelentek a 939-es változatok is. Hosszú távra tervezésnél feltétlen ezt ajánlom, a bővíthetőség szempontjából mindenképp. Ebben a felső kategóriában az egyetlen visszatartó erő az ár, ugyanis elkeseknyedik a határ az Intel alapú gépek árához képest. Sajnos még egy kicsit drága...

A memória sosem elég. Ha egy kis extra szelet akarunk befogni a vitorlákba, mindig a RAM jut az ember eszébe először, még azoknak is, akik kevésbé értenek hozzá. Ez természetesen nem véletlen, mert egy bizonyos ponton - ez most a 256 megabájt - tényleg durva teljesítményugrást lehet produkálni. A Windows XP egyeduralmával ez a 256 megabájt alapkö-

vetelmény lett, senki se próbáljon meg kevesebbel gépet venni. Viszont ez is csak arra elég, hogy a frissen telepített XP jól érezze magát. Ha dolgoztatni kezdjük a gépet, hamar rájövünk, hogy bizony kevéské. Próbált már valaki 256 mega RAM-mal videót vágni? „Szórakoztató, de leginkább fájdalmas." Túlzásokba ne essünk, fél giga RAM többnyire elég szinte bárkinek, és csak az igazán fanatikusok engedhetik meg maguknak az 1 gigabájt RAM megvásárlását. Miért? Mert sokba kerül, ha ésszel veszünk RAM-ot. A kapható „brand"-nek kikiáltott memóriák alacsony minősége és - ha arra vágyunk - húzhatatlansága miatt senki ne vegye az olcsóbbat, ezen szerintem ne spóroljunk. A cég, ahol dolgozom, évek óta Kingston modulokkal szereli még a legolcsóbb gépeit is, igenis megfizethető, és ha ezek mellett döntünk, kapásból a felére redukáljuk a kék képernyők és a vételtenszerű újraindulások számát. Nem a Kingston az egyetlen gyártó, aki elfogadható minőségű RAM-ot gyárt, nézelődjön mindenki kedvére, de legyünk igényesek, saját érdekünkben. Technikai újdonság itt is van, DDR2 formájában, amiből a 400-as és az 533-as szériák már nálunk is kaphatók. A TSOP tokozást a RAM felületén kiváltotta a BGA, amelytől a RAM állatul néz ki és nem is melegszik annyira - állítólag. Kaphatók, mondom, mert fogyni nem nagyon fogy. Egyrészt az ára 30-40%-al magasabb a hagyományos DDR-memóriákétól, másrészt nincs mibe tegyük. Az AMD még nem kínál megfelelő és elérhető megoldást hozzá, az Intel meg csak féllábút. Az i915 támogatja a DDR-t és a DDR2-t egyaránt, az i925 csak a DDR2-t, de a hozzá tartozó processzorokkal komoly bajok vannak még. Nehezen beszerezhetőek és olyan horrorisztikus áruk van, hogy idén én kétszer is meggondolnám, hogy akarjak -e váltani vagy sem. Egy gyors jó tanács, mivel processzorokra nem akarok külön kitérni: ha valaki Socket T-s alaplapot vesz, rakassa be a procit egy szervizben vagy valami hozzáértő emberrel, mert elképesztően kényes a foglalat, egy óvatlan érintéssel végérvényesen megtudjuk ölni, ráadásul a garancia azonnal elvész a fizikai károsodás miatt!



A videokártyák kérdése a legizgalmasabb rész. Gyanítom, hogy azok, akik ezt a cikket olvassák a gép előtt töltött idejük jelentős hányadát játékkal töltik, és a megjelenő játékokat tekintve számukra bizony a videokártya az, ami a teljesítményugrás egyik alapköve lehet. Egy külön cikket meg lehetne tölteni kártyaajánlóval (nézzetek csak szét a lapban), de a cél most természetesen nem ez. Mint eddig is, csak az újdonságokat szeretném kiemelni, a saját véleményemmel megfejelve. Mint a platformoknál, itt is két erős versenyzőnk van, és itt is nehéz a döntés. Kell mondjam, hogy az ATi és az nVIDIA a két versenyző? Ugye nem. Mindkettő megjelent a piacon a saját újdonságával, nagyjából egy időben, és nagyjából ugyanakkora csalódást okozva. „Csalódás?"! - kérdezhetitek. Igen, az, az eladásokat tekintve mindenképp. Márpedig ők abból élnek, és ha nincs eladás, akkor valami nem kerek. Komolyra fordítva, a kártyák egy kicsit „túl lettek lőve". Az ATi X800-a és az nVIDIA 6800-a egyaránt, árban és teljesítményben is. Természetesen mindenki szeretne egyet a gépébe, de mégsem veszik meg. Legalábbis nem sokan. Ha most valakitől megkérdem, hogy mi a leginkább teljesítményfaló játék mit válaszoltok? Doom3? Far Cry? Nekem egy 9800XT-m van otthon, és nagyon meg vagyok vele elégedve. Nem vittem haza az elmúlt fél évben olyan játékot, amit ne lehetett volna kifogástalan minőségben élvezni rajta. Ha nagyon magas felbontásban használom, élsimítással és anizotropikus szűréssel néha kicsit „karcol", de nem vagyok túl igényes, és egész egyszerűen nem láttam értelmét a felesleges pénzköltésnek. Az egész játékgyártás el a játékfejlesztők nem fognak időt és energiát ölni bele, hacsak el nem kezd lobbizni náluk az nVIDIA. Tudom, hogy egy kicsit cinikusan látom a helyzetet, de lássuk be, közel járok az igazsághoz. Nem akarok eladási adatokkal dobálózni, mert annyira nincs rálátásom, de ha nem járnék naponta többször is a raktárunkban, nem is tudnék róla, hogy adtunk már el ilyen kártyákat.



Mit ajánlok helyettük? Az ATi-tól 9600XT-t vagy 9800SE-t, az nVIDIA-tól meg 5900XT-t azoknak, akik nem tudnak túl sokat áldozni erre. Van ezektől olcsóbb is, de azt ne a fa alá kérjük. Ezeknek a kártyáknak elégséges a teljesítményük ahhoz, hogy minden elinduljon a gépünkön, legrosszabb esetben a felbontást kell kicsit csökkentenünk, panaszra nem lesz oka senkinek. Az új csúcsmodelleknek jött ki butított változata, de egy két cikken kívül, amit olvastam semmi kézzel foghatót sem tudok róluk, hogy a nagynyilvánosság előtt bármelyiket ajánlani merjem. Ha kicsit erősítenénk, akkor ott a 6800GT és az X800Pro, de ne mondjátok, hogy nem szóltam előre. Sokba kerül, és látványos változás alig észrevehető. Ne feledjük, a 15000 pont a 3DMark-ban nem azt jelenti, hogy egy 8000 pontos gépen ne lehetne Counter-Strike-ozni. Lehet, ráadásul olcsóbban.

Remélem senkit sem bizonytalanítottam vagy keserítettem el, de szerintem mindenképp nagyon alaposan járjatok utána a dolgoknak, mielőtt nagyobb összeget költenétek valami extra hardverre. Célszerűnek tartom, ha megvárjátok, míg a szomszéd srác beinvesztál valami cuccba, és majd kölcsönkéritek fél órára tesztelés céljából. Én nem nyúltam a saját gépemhez már idestova fél éve, mert nem kellett. Csak okosan, a karácsonyi áresést feltétlen várjátok meg, nem szokott elmaradni...

Pálházi Sebestyén

ZAJLÁDÁK OLCSÓN!

...avagy most a kevésbé vájt fülű, árérzékeny vásárlók kegyeit keressük.

E havi számunkban a vastagabb pénztárcával rendelkező olvasóink bizonyára találhattak kedvükre való masinát a noteszgépek választékából, ám azok, akik nem engedhetnek meg maguknak ilyen luxust, talán más árkategóriából szeretnék kiválasztani a karácsonyi ajándékukat. A következő összeállításban néhány olyan hangfalszettet veszünk szemügyre, melyek a „low-end"-et képviselik több szempontból is. Gyártójuk nem a legnevesebb, a felhasznált alkatrészek nem a legkiválóbbak, és ennek következtében a hangzásviláguk is hagy némi kívánnivalót maga után. Cserébe az áruk viszont nagyon le lett nyomva, és általában alapfunkcióikat tekintve mindazt tudják, amit márkásabb házimozis társaik. Csupán az kérdéses, hogy mindezt milyen minőségben nyújtják.

COOLSOUND 2.1 (CS3225B)

A forgalmazó egyik legújabb márkája a CoolSound, mely termékek magyar nyelvű dobozban, magyar nyelvű használati útmutatóval kerülnek majd itthon forgalomba, ráadásul elég jutányos áron. A legolcsóbb modellt vesszük először sorra, mely azok számára nyújt megoldást, akik nem szeretnének túllépni a sztereó hangszórókon.

A 2.1-es szett műanyag borítású hangszórókból, valamint egy fából készült borítású mélynyomóból áll. A szettet más eszközökhöz audiokábellel tudjuk csatlakoztatni, ám az általunk tesztelt példányhoz járt egy jackdugós (RCA) átalakító is. Valószínűleg a végleges változat is ugyanezt a megoldást fogja tartalmazni. A mélynyomón található a hangerő-szabályozó, valamint a mély hangok tekerője, közvetlenül a bekapcsológomb mellett.

A megoldás esztétikus, a hordozhatóságra nem lehet panasz, a hangok pedig olyanok, vagy még jobbak, mint amit az ember egy sztereó összeállítástól elvárna. A mélynyomó 15W-jától természetesen nem kell sokat várni, ám még mindig klasszisokkal jobb az eredmény, mint nélküle. De azért a szomszédokat nem ezzel az összeállítással lehet kiüldözni lakásukból.

CoolSound 5.1 (CS6560SG)

Erről a szettről tuti, hogy sokaknak egy bizonyos autómárka jut az eszébe. Ennek ellenére a kivitelezés igencsak csicsás, az ezüst szín eleganciát kölcsönöz az összeállításnak, amit a színes fények csak tovább fokoznak. A mélynyomó ráadásul még változtatja is színeit, így tökéletes lehet az élvezet.

Itt a hangerőt és a mély hangokat szintén a mélynyomón állítgathatjuk, az egyes szatellit hangszórókat viszont már szépen elrendezgethetjük magunk körül, ráadásul mindegyikhez még egy műanyag tartót is kapunk. A 2.1 és 5.1 bemenetek közül a mélynyomó hátoldalán válogathatunk, és ide kell csatlakoztatni az audiokábeleket is.

A hangzás itt is elfogadható, ám ezek a hangfalak inkább jól mutattak, mint jól teljesítettek a teszten. A 3W sajnos nem igazán elég ahhoz, hogy a szatellitek kihozzák magukból a filmek, zenék effektjeit, a mélynyomó pedig az előző terméknél kisebb mértékben képes teljesíteni, hiszen sem a kialakítása, sem a borítása nem azonos. Főként azoknak ajánlott, akik

MIK A JÓ HANGZÁS ÖSSZETEVŐI?

A PC-s oldalról nézve a dolgot jó pár kiegészítőre van szüksége a felhasználónak akkor, ha számítógépét otthoni mozivá szeretné varázsolni. Először is egy közepesen drága, a különböző kódolási szabványokat ismerő (pl. DTS) hangkártyára lesz szükség, mely lehetőleg egy erősítőben kell, hogy folytatódjon. Ehhez csatlakozzék a hangrendszer, mely a szatellitek esetében jó, ha nem marad 15W alatt. A mélynyomó 40W körül már megfelelő teljesítményt nyújt, de természetesen a határ a csillagos ég.

A szatellitek lehetőleg ne legyenek azonos teljesítményre képesek, legalább a center térjen el a többitől. Ez amúgy alapértelmezésben csak az 5.1-es hanganyag esetén aktivizálódik, ám egyes szoftverek, meghajtók képesek erre a hangfalra is kikeverni a sztereó jeleket (pl. zene), mely sokszor fölösleges, mert csak ront a zenei élményen. Az elhelyezkedés nagyon fontos, hiszen térhatást csak akkor fogunk elérni, ha a rear, azaz hátsó szatellitek valóban hátra kerülnek, lehetőleg egy állványra, vagy a falra szerelve (nem véletlenül jár általában ezekhez hosszabb kábel).

A kellemes hangélményt akkor élvezhetjük, ha a szatellitek a közép- és magas tartományokat képesek nagyon jól kihozni, a mélynyomó pedig a mély hangokat szolgáltatja öblös (ehhez kell a fából készült borítás), dörmögő hangján. A mélynyomó elhelyezkedése mindig a padlón legyen, lehetőleg fal közelében, ugyanis a hangok terjedésének fizikája ezt követeli meg a legjobb hangzás érdekében. Éppen ugyanezen oknál fogva lehetőleg ne annál a falnál helyezzük el a zajládát, mely a mi lakásunkat a szomszédétól elválasztja, ugyanis lehet, hogy ennek a mellettünk lakó nem nagyon fog örülni és esetleg nemtetszésének hangot is ad a későbbiekben.

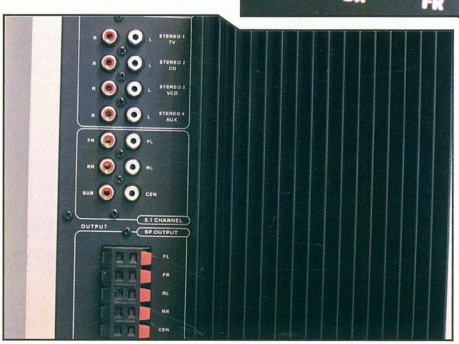
többet adnak a külalakra, mint a hangzásra.

CoolSound 5.1 (CS6820B)
Ahogy árban haladunk fölfelé, úgy javul a minőség is, hiszen a nagyobbik 5.1-es szett már minden téren jól teljesített. A külalakra itt sem lehet panasz, kis fekete dobozkákban kapjuk az egyenhangfalakat, a maguk 10W-jával már épp elegek ahhoz, hogy együttesen erősen szóljanak. A 28W-os mélynyomó pedig leginkább a 2.1-eshez hasonlít, ám hangján érződik, hogy sokkal nagyobb teljesítményt ad ki magából.

A kezelőszerveket itt mind a mélynyomó hátulján találhatjuk, ahogy a 2.1 és 5.1 bemeneteket, valamint a bekapcsológombot is. Az egyes komponensek nem túlságosan feltűnőek, de szolidan elegánsak, így valószínűleg bárkinek a szobájához, bútoraihoz passzolnak.

Az előbbi három összeállítás közül ennek volt a legjobb a hangja, mind a mély hangok, mind a magas hangok nagyon jól előjöttek, és sikerült a mélynyomót is annyira megizzasztani, hogy el tudom képzelni, egy lakótelepi lakásban legalább két-három szomszéd is átjönne reklamálni a zenebonáért, ha valaki maximumra tolná a hangerőt. Jól szól, és ami a legfontosabb, torzításmentesen.

Ozaki F8 (HM080)
Az Ozaki az élő példa arra, hogy egy hangfalszettnél nem az a lényeg, hogy minél nagyobb legyen a teljesítmény, sem az, hogy fából legyenek a szatellit sugárzók és a mélynyomó. A szerkesztőségünkbe érkezett példány elsődlegesen mozizáshoz lett kialakítva, ám 5.1-es PC-s élményhez is felhasználható, habár ehhez egy kicsit nagyok a hangfalak és magas a végfelhasználói ár. A fadobozoknak köszönhetően a mélynyomóhoz javasolt egy jól kigyúrt ismerős igénybevétele, de a kisebb szatelliteket sem kell félteni, megvan a saját súlyuk ezeknek is. Érdemes a végleges helyet előre kijelölni számukra a lakásban, ugyanis kevésbé rutinos versenyzők esetében az ide-oda cipelgetés komoly hátfájdalmakhoz vezethet hosszabb távon.



A fából készült borítás igényes, és nem csak az emelgetéskor, de külsőre is jól látható. Az egyes szatellitekre ragasztott fekete, fényes „tükörfelület" már kevésbé profi megoldást takar, így a hozzánk érkezett, korábban már máshol tesztelt példányon a fekete részt tartó ragasztás már megadta magát az egyiken. Gyanítom, nem arra tervezték, hogy ennél fogva emelgesse az ember a hangfalakat. A mélynyomó elején található kijelző vagy bejön valakinek, vagy nem, ám az

Colors Computer
SZEGEDEN
a LEGJOBBAT
a LEGJOBB ÁRON!
HIGGYEN A SZEMÉNEK!
MEGÉRI!
256 MByte DDR400 RAM
8.690.-
LG 4120B DVD-ÍRÓ
20.190.-
LG CD-ÍRÓ 52x32x52
5.690.-
80 GByte MAXTOR HD
13.390.-
Szeged
Francia u. 23
Tel: 62/329-927
www.colors-computer.hu

e mellett lévő panel az, melynek segítségével a különböző hangforrásokat, valamint a lejátszási módot (music/movie) változtathatjuk. A szetthez elméletileg távirányító is jár, ezt sajnos kipróbálni nem állt módunkban.

A bemenetek terén bőven válogathatunk, hiszen az 5.1 mellé négy sztereó bemenetet is választhatunk, nem véletlen tehát, hogy az otthoni felhasználók közül nem elsősorban a PC-seket célozták meg. Ugyanitt, a mélynyomó hátulján találhatjuk meg az egyik bekapcsológombot is (a másik a távirányítón vagy az előlapon lesz), valamint a hangdobozok kábeleinek csatlakozóit. Arra vigyázzunk, hogy a szett mágnesesen ugyan árnyékolt, ám a nagy igénybevétel után még könnyen felhalmozhat némi árammennyiséget, és ha rögtön kikapcsolás után hozzáérünk a hátuljához, esetleg a konnektorból kihúzott dugóhoz, felvillanyozó élményben lehet részünk…

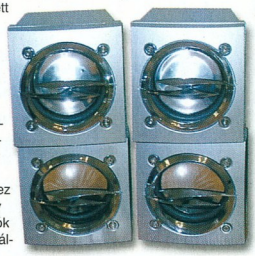
Az összeállításból érkező hang alacsony hangerőn nem igazán problémás, habár a magas hangok elég rosszul jönnek elő. A probléma akkor következik be, amikor feltekerjük a „volumét", ugyanis rögtön torzítani kezdenek a szatellitek, ahogy ezt már a gyártó több termékénél is tapasztaltuk. Az összhatás az egyes rock-metál koncertekre hasonlít a legjobban, amikor az a lényeg, hogy valami jó hangosan szóljon, de hogy mi az, azt senki nem tudná megmondani, hiszen a hang tisztasága másodlagos a gigamega decibelek mellett.

Az igazi megdöbbenést az okozza, amikor a termék árát megnézzük, hiszen ennyiért más, márkás és erősítővel rendelkező összeállítást is vásárolhatnánk. Akik valóban a hangeróre szeretnének hangsúlyt fektetni, és hajlandóak hasonló összegeket kifizetni, azoknak például a Creative 6.1-es összeállítását tudom ajánlani, amely tökéletes házimozi-élményt képes varázsolni bármely lakásban - feleekkora hangfalak és mélynyomó segítségével.

YAMADA 5.1 (H8420)

Egy elegáns, ezüstös szettet vehet birtokába, aki a Yamada ezen összeállítására szavaz, mely jól mutat minden környezetben. A nagyobb méretű hangszórók ráadásul komoly kinézetet kölcsönöznek a hangfalszettnek, mely ennek következtében jól mutat házimozi összeállítások mellett is (ellentétben az előző piciny CoolSound PC-s speakerekkel, melyeket inkább csak asztali PC mellé érdemes pakolni, egyszemélyes mozizáshoz). Az összhatást azonban nagyban rontja a szatellitekhez kapott fémrúd, mely az egyes hangszórók kitámasztását szolgálja, ám sajnos elég könnyen kicsúszik a helyéről - ha a hangfalhoz hozzáérünk, elmozgatjuk azt a helyéről. Egy ilyen fémrúd pedig komoly károkat is okozhat az asztalban vagy más berendezési tárgyban akkor, ha figyelmetlenek vagyunk.

Az összhatás teljességéhez hozzájárul a mélynyomó kékes háttérvilágítása is, mely eszközön az eddigiekhez megszokottan a bekapcsológombon kívül a kezelőgombok is helyet kaptak (a tetején), habár itt is főként a távirányítót érdemes használnunk. (Sajnos ebben az esetben sem állt módunkban eme nagyszerű kényelmi eszközt tesztelni.) A bemenetnél 5.1 és 2.1 közül választhatunk, melyek csatlakozóit a hátoldalon helyezték el.



A Yamada szettje elég jól teljesített a hang szempontjából, hiszen mind a magas, mind a mély hangok egész jól kijöttek a teszt során. Maximum hangerő esetén csak annyit produkál, amennyit még minden probléma nélkül ki tud adni magából, de ezt legalább tényleg jó minőségben teszi. Kicsit kisebb az ereje, mint a cikkben már említett CoolSound termékcsalád legnagyobb tagjának, ám azt hiszem, otthoni használat során ez senkinek sem fog föltűnni. Aki nem csak PC mellé szeretne hangfalakat, ennél jobb ajánlatot nem nagyon kaphat.

A CoolSound és a Yamada nem állnak távol egymástól, de amit az otthoni felhasználó mindebből érzékelhet, az elsődlegesen az olcsóság, mely megfelelő minőséggel párosul. Szerencsére óriási a választék az olcsó hangszórók között, így mindenki megtalálhatja a számára tetsző összeállítást. Vannak csicsásabb példányok, vannak olyanok, ahol a teljesítmény a lényeg, és van egy olyan rétege is ezeknek az eszközöknek, ahol mindezek együttesen találkoznak, és egyensúlyban van egymással az ár, a kinézet, a teljesítmény, a minőség. Azért senki ne várjon csodát az olcsóbb termékektől, ha valóban minőségi hangzásvilágot szeretnénk otthonra, kénytelenek leszünk mélyebben a pénztárcánkba nyúlni.

Chilly
chilly@pc.games.hu

SPECIFIKÁCIÓK, ÉRTÉKELÉS

Név	COOLSOUND 2.1 (CS3225B)	CoolSound 5.1 (CS6560SG)	CoolSound 5.1 (CS6820B)	Ozaki F8 (HM080)	YAMADA 5.1 (H8420)
Hangfalak	2x3W	5x3W	5x10W	nincs adat	5x14W
Mélynyomó	15W	15W	28W	nincs adat	30W
Forgalmazza	Kelly-Tech Kft. *www.kellytech.hu*	Kelly-Tech Kft. *www.kellytech.hu*	Kelly-Tech Kft. *www.kellytech.hu*	Pulsar Hungary Kft. *www.pulsar.hu*	DEMO Stúdió *www.demostudio.hu*
Br. kisker ár	6.000Ft	13.000Ft	19.000Ft	60.000Ft	13.500Ft
Hang	7/10	5/10	9/10	3/10	8/10
Design	5/10	10/10	7/10	6/10	6/10
Árszabás	10/10	9/10	9/10	3/10	10/10

Kelly-Tech

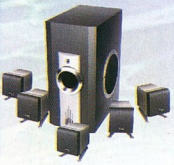
www.kellytech.hu

Cool SOUND

A tiszta hangzás

CS3225B

CS6560SG



CS6820B

CS6855S

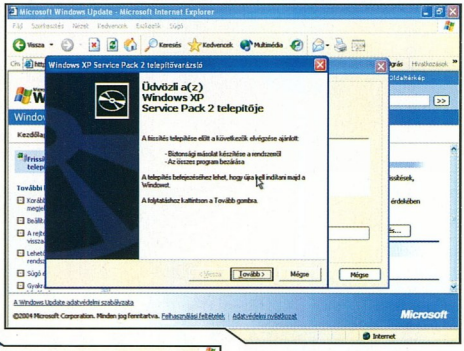
Kaphatóak a nagyobb szaküzletekben

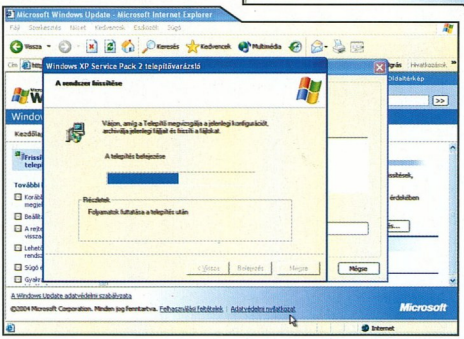
WINDOWS XP SERVICE PACK 2

Áldás vagy átok?!

Kétség nem fér hozzá, hogy 2001. októberi megjelenése óta a Windows XP hihetetlen karriert futott be: 2 és fél év alatt közel 210 millió példányban kelt el különböző változataiban (forrás: Forbes)! Bizonyára Te is egyet értesz velem abban, hogy a sokkal megbízhatóbb, stabilabb és sokrétűbb NT-alapú rendszermag bevezetése igen jó hatással volt az otthoni felhasználók életére - sokáig nem is volt túlzottan sok probléma az XP-kkel. Ám az idillnek vége szakadt, mikor megjelent a színen minden XP-s rémálma: a BLASTER! Bár lehetséges, hogy nem ez volt az első kifejezetten az NT-alapú rendszereket támadó féreg, de kétségkívül ez okozta a legnagyobb pánikot. Mondanom sem kell, a kártékony vírusok és férgek inváziója semmit sem vesztett intenzitásából, és akkor még nem is esett szó a különféle spyware-ekről és egyéb bosszantó kártevőkről! Szó ami szó, az XP hírneve alaposan meg lett tépázva, és ezen még a Microsoft marketinghadigépezete sem segíthetett! Nem volt más hátra, Bill Gates-nek mozgósítania kellett programozóit - a jelmondat világos és egyértelmű volt: biztonságos és stabil Windows-t a népnek! A világ nagyot fordult 2001. októbere óta, így hát Redmond kénytelen volt olyan funkciókat is rendszerébe építeni, amelyeket eddig külső programokra bízott, vagy egyszerűen nem fordított rá kellő figyelmet. Így a kettes számú javítócsomagban többek közt helyett kapott egy továbbfejlesztett tűzfal (amely azonban csak a bejövő forgalmat szűri!), egy popup-killer (letiltja a kéretlen reklám-ablakokat), továbbá olyan biztonsági frissítések, amelyek segítenek kiszűrni a veszélyes fájlokat, érkezzenek akár emailben, akár a webről. Mindehhez adjál hozzá egy kis feljavított vezetéknélküli hálózatkezelést, némi Bluetooth-támogatást, valamint Direct-X-frissítéseket és máris kész az SP2! Szeptember 10-e óta már magyar nyelven is elérhetővé vált a csomag mind a Windows Update-en keresztül, mind különálló letöltés formájában.

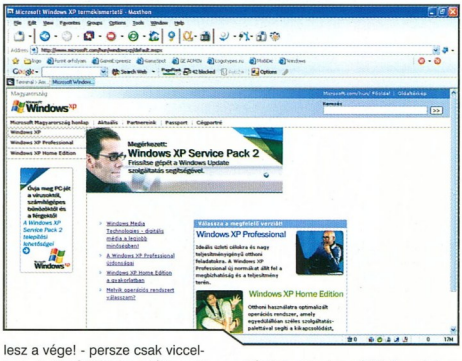
Azonban az élet nem fenékig tejfel - tartja a népi bölcsesség, és lám milyen igaz! Felhasználók tömegei ostromolták a Microsoft-ot panaszaikkal, miszerint a javítás teljességgel hasznavehetetlenné tette rendszerüket. Azóta sorra jelentek meg a frissítések, új programverziók, amelyek már fel lettek készítve a Microsoft biztonsági újításaira - azonban a legtöbb ember problémáját csak a Windows-újratelepítése oldotta meg. A tapasztalatokból kiindulva elmondhatjuk, hogy az SP2-t - jelenlegi állapotában - a legjobb megoldás egy teljesen új rendszerre telepíteni, így rengeteg fejfájástól kímélhetjük meg magunkat. Személy szerint azt vallom, csakis akkor ess neki működő rendszered feljavításának, ha mindenképpen szükséged van a javítócsomag által nyújtott szolgáltatásokra, de valamilyen okból kifolyólag nem telepítheted újra az egész rendszert (..úgy is az lesz a vége! - persze csak vicceltem...). Minél több speciális szoftvert használsz, vagy különleges hardverrel rendelkezel, annál nagyobb az esélye, hogy zátonyra futsz! Akárhogy is hánytuk-vetettük a dolgokat a barátaimmal, egyszerűen nem jöttünk rá, hogy bizonyos gépeken miért hasal el az SP2, míg másokon vígan elvan - miközben első ránézésre nem sok különbség fedezhető fel konfiguráció és konfiguráció között. A találgatásokkal azonban nem sokra mennél, ezért inkább két módszerrel ismertetlek meg, amelyekkel (többé-kevésbé!) fájdalommentesen telepítheted a Service Pack-et!





Telepítés Windows Update-tel

Elsőként a Microsoft által javasolt ösvényen fogunk végighaladni és jól nevelt számítógéptulaj módjára betartunk minden utasítást és óvintézkedést! Mielőtt nekiesnénk, készítsünk egy visszaállítási pontot (Vezérlőpult, Teljesítmény és karbantartás, majd a Lásd még panelen Rendszer-visszaállítás, és Új visszaállítási pont létrehozása)! Ez-



AZ SP2 ELTÁVOLÍTÁSA

Abban az esetben, ha az SP2 nem váltotta volna be a hozzá fűzött reményeket (értsd: hazavágta a rendszert), íme egy kis útmutató, hogyan szabadulhatsz meg tőle!

Ha be tudsz bootolni a Windows-ba és a rendszer többé-kevésbé működőképes, a Programok hozzáadása/eltávolítása szekcióban megtalálhatod az SP2-öt, úgyhogy egy elegáns mozdulattal eltüntetheted! Próbálkozhatsz még a rendszer-visszaállítással is, ha pl. csak csökkentett módban férnél hozzá az XP-hez.

Legvégső esetben (és tényleg csak akkor!), helyezd be a telepítőcd-t, majd amikor feltűnik az Üdvözli a Telepítő! szöveg, nyomj egy *J*-betűt (a képernyő alján lévő szöveg informálni fog róla). Ekkor a helyreállítási konzolba kerülsz, ahol be kell jelentkezned a rendszeredbe (ha több Windows-t is feltelepítettél, válaszd ki a sorszámát - egy rendszernél ez értelemszerűen az 1-es lesz) az adminisztrátor-jelszavad segítségével! Ha ez meg van, írd be a parancssorba a következőket:

cd $ntservicepackuninstall$\spuninst
batch spuninst.txt

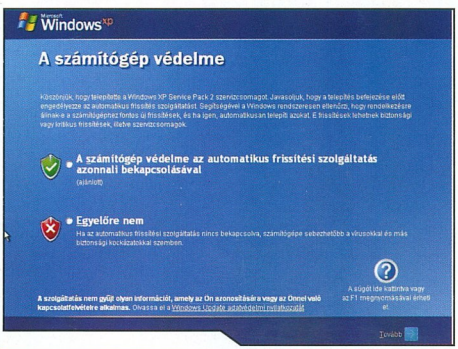
Ügyeljünk a dollár-jelekre a könyvtár nevénél! Miután elkezdődött a folyamat, semmiképpen se szakítsuk meg, mert azzal végérvényesen hazavágjuk a rendszert! Ne ijedj meg a felbukkanó hibáktól, ez teljesen normális (már ha lehet ilyet mondani). Miután végeztünk, indítsuk újra a gépet csökkentett módban (*F8*)! Sajnos még nem végeztünk, helyre kell raknunk az explorerexe-t is: nyomjuk meg a *CTRL+ALT+DEL*-t, majd kattintsunk az Új feladat-gombra! Indítsuk el a Registry Editort (*regedit*, majd *ENTER*) és keressük meg a következő kulcsot: *HKEY_LOCAL_MACHINE\System\CurrentControlSet\Services\RpcSs*, majd az *ObjectName* értékét írjuk át *LocalSystem*-re! Végül indítsuk újra számítógépünket és távolítsuk el a fenti módszerek egyikével!

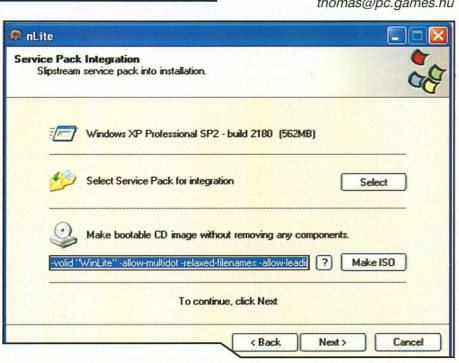
után már nyugodt szívvel futtathatjuk a Windows Update-et, engedjük hát gépünkre települni az SP2-őt! Ha nem tesszük meg manuálisan, a háttérben futó szolgáltatás elvégzi helyettünk egy véletlenszerűen időzített időpontban (így kerülik el a Microsoftnál, hogy minden gép egyszerre essen neki az update-szervernek). Miután ezzel megvolnánk, újraindítás után élvezhetjük is a javítócsomag áldását - vagy éppen átkait: ez esetben lásd keretes írásomat, hogy hogyan szabadulj meg az SP2-től!

Ha idő engedi, menti le minden fontos adatot, játékmentést, és egyáltalán mindent, ami fontos számodra, majd egy kiadós formázás után telepítsd fel újra XP-det (félegyévente különben is érdemes sort keríteni egy kiadós nagytakarításra)! Bízz bennem, rengeteg hajtépést és legalább fél maréknyi nyugtatót spórolhatsz meg ezzel! Szánj rá egy nyugis délutánt (vagy inkább kettőt) - ilyenkor októbertájt nem olyan nagy érvágás ez - és meg fogod látni, Windows-od meghálálja! Miután túlestél a szokásos telepítési procedúrán, azonnal navigálj a Windows Update-re és töltess le vele minden frissítést - legvégül az SP2-őt! A javítócsomag után pedig telepítheted a jól megszokott alkalmazásokat és játékokat.

Slipstream - integrált telepítés

Ha megfogadtad a tanácsom, és amellett döntöttél, hogy friss rendszerre telepítesz az SP2-őt, engedd meg nekem, hogy megismertesselek egy technikával, amellyel összevonhatod az XP és a javítócsomag telepítését! A műveletet slipstreamingnek hívják, és a sokgépes hálózati rendszergazdák előszeretettel használják nap mint nap, hogy időt és fáradtságot takarítsanak meg. Első lépésként töltsd le a javítócsomag hálózati telepítőcsomagját (inkább keresd a mellékleten!), aztán keresd elő az XP telepítő CD-t és másold fel egy tetszőleges könyvtárba (mondjuk C:\xpcd, Rád van bízva). Fontos, hogy az egész CD-t másold fel, különös tekintettel az i386 mappára! Miután ez megtörtént, telepítsd az nLite nevű kis segédprogramot (felhívnám a figyelmedet, hogy a program futásához szükséged lesz a .NET-keretrendszerre, melyet a Windows Update-ről telepíthetsz, ha esetleg nem lenne a rendszered része)! Ez az apró, ám annál hasznosabb progi segítségével egyedi XP telepítő CD-t készíthetsz, melyet aztán kedvenc CD-író programodal rögtön le is piríthatsz. Az nLite többek között képes service packok integrálására (slipstreaming), driverek hozzáadására, bizonyos komponensek eltávolítására a telepítőből (pl. arab, kínai, japán, stb. nyelvi elemek), illetve szinte minden telepítéshez szükséges paraméter „beégetésére" (unattended, azaz felügyelet nélküli installnak hívják a hozzáértők), úgy mint szériál-kód, felhasználónév, stb. Sajnos hely hiányában nem adhatok részletes útmutatót a programhoz, egyedül a slipstreamingre térnék ki, hiszen ez az, ami számunkra most fontos! A Nextre kattintva indulhat is a móka - válasszuk ki az előzetesen felmásolt telepítő-cd könyvtárát (*C:\xpcd*), majd jöhet a következő képernyő: a program megvizsgálja a CD felépítését, majd ha mindent rendben talál, továbblépthetünk, ahol is a Select Service Pack for integration melletti Select gombra kattintva keressük meg az SP2 telepítőjét (WindowsXP-KB835935-SP2-HUN.exe, ha nem tévedek)! Ezután kezdődik az érdemi munka, amely akár 10-15 percig is eltarthat - tudniillik a javítócsomag most integrálja magát az XP telepítőjébe. Miután türelmesen kivártuk a műveletet (ne szakítsd félbe, mert utána kezdheted elölről az egész tortúrát: XP-CD törlése, felmásolása, majd SP2-integrálás), a Make ISO gombra kattintva elkészíthetjük azt az ISO-image-et, amelyet bármelyik valamirevaló író progival CD-re véshetünk (a bátrabbak eljátszhatnak az nLite többi funkciójával is, ha a Next-re kattintanak). Ezek után nincs is más dolgunk, mint a megszokott módon telepíteni az XP-t, és elégedetten hátradőlve élvezni a végeredményt!



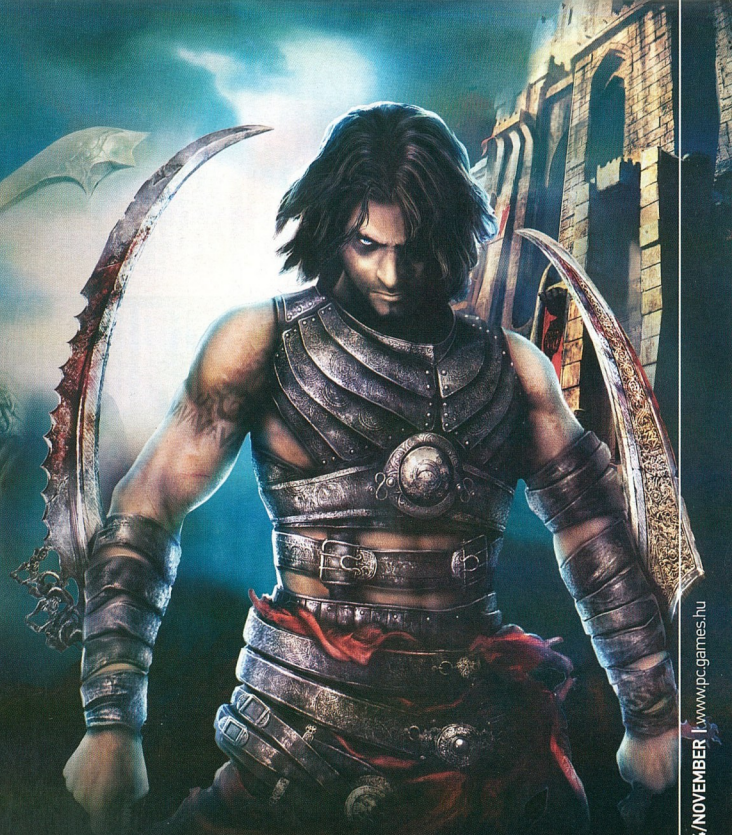


LINKEK

Tudnivalók az SP2-ről:
www.microsoft.com/hun/windowsxp/sp2/default.mspx
nLite: *nuhi.msfn.org*

Thomas
thomas@pc.games.hu

A HÓNAP SZTÁRJA: A HERCEG



Nemrég érdekes hívást kaptam. Személyesen a Herceg volt.
- Találkoznunk kell! - hangja egyszerre kérlelt és utasított.
Azt hittem ismerem ezt a várost, de a belvárosi „Fogadó a lámpa szelleméhez" engem is meglepett. Nap mint nap mentem el a szűk kis sikátor mellett anélkül, hogy egyszer is benéztem volna. Néptelen kis utca volt, fényes nappal is félhomály borította. Mintha teljesen más vidéken járnék. A csehó sem lehet népszerű hely, a csaposon kívül csak két lehűtő lézeng. Mindnyájan tipikus arabok: rövid göndör fekete haj, dús bajuszszerkezet. Valamin nagyon mulatnak, de mikor belépek, elhallgatnak. Végigmérnek. Csendesen biccentek, majd szégyellősen elosonok mellettük. Nem kell tanakodnom, hogy kihez menjek oda. A herceg az egyik sarokban ül, posztóköpenyt visel, melynek kámzsája az arcát is elfedi. Enyhén édeskés füst lengi körül. Mozdulatlanul ül. Mikor látja tanácstalanságomat, csak szó nélkül int, hogy én is üljek le. Így most láthatok egy kicsit az arcából is. Elég rossz bőrben van. Borostás és hegek borítják. Sápadtnak látszik. Halkan beszélni kezd, de hangja gyenge, első szavait nem is értem. Egészen visszatartom a lélegzetemet, és közelebb hajolok.
- ... szép idők voltak. Aztán amikor az eljegyzés mellett döntöttünk, akkor Jaffar már nem bírt magával. Kihasználta, hogy a Szultán távollétében tejhatalma volt és tömlöcbe vettetett. A hercegnőt erőszakkal akarta elvenni feleségül és mindössze egy órácskám volt, hogy rendet tegyek. - itt mintha halvány mosoly futott volna át megfáradt ajkán. *- Sikerült!*
Egy kis szünet következik, mintha az emlékek elsodorták volna picit. Aztán hirtelen felcsattan, ezúttal már hangosabban, meg is lepődök kicsit.
- De persze nem tanult! - hangja érdes, de sokkal erélyesebb. *- S ezúttal furfangosabb is volt, varázserőhöz folyamodott. Azonban hiába búját a bőrömbe, ezúttal sem tudta elvenni azt, ami az enyém. Inkább én vettem el... az életét.*
Éktelen csörömpölés zavarja meg a beszélgetést. A nagyon vidám fiúk keltik a lármát az előtérben, összetört két korsó is. A csapos a plafonon van, torkaszakadtából üvölt. A Herceg kihasználja a helyzetet, és nagyot kortyol az előtte lévő flaskából. Most megpillantom a ruházatát is. Egy szegecsekkel kivert ujjatlan bőrcucc van rajta, középen egy medállal. Egy tetoválás is megvillan az egyik vállán. Kissé megnyugodva folytatja:
- Jaffar azonban csak a kezdet volt. A Szultánnak volt egy öccse, Assan. Gyanútlanok voltunk, mikor elfogadtuk a meghívást. Nem volt mit tenni, túlerőben voltak, már csak a tömlöcben tértem magamhoz. Kiderült, hogy a féltékeny fivér, torz fiának, Rugnornak szánta a lányt, akit én szerettem, hogy az így elnyerhesse a trónt. Ezúttal nagy volt a tét: meg kellett mentenem a szultánt, az országot és a szerelmemet.
Látszik, hogy ideges. Ökölbe szorul a keze, majd matatni kezd a kabátjában. Egy szépen sodort cigarettát húz elő, majd elegánsan rágyújt az asztalon már majdnem szétfolyt gyertyával. Pár slukk után azonban iszonyatosan köhögni kezd, szinte elfúló hangon folytatja a történetet.
- Na igen! Legutóbb viszont én követtem el hibát. Túl mohó voltam, de csak meg akartam felelni apámnak. Felelőtlenség volt az idő tőrét elhozni...
A mondat félbe marad és rosszullét lesz úrrá a Hercegen. A segítségére próbálok lenni, de ellök magától. Hiába, ez a büszkeség.
- Visszazártam ugyan az idő homokját, de azóta ... - itt már erősen remegni kezd.
A csuklya alatt is látom a szemeit, és amit látok benne az nem más, mint a rettegés.
- Ez a Dahaka... - de nem tudja befejezni mondandóját.
Olyan erősen köhög, hogy a cigaretta kiesik a szájából, és messzire gurul, a Herceg szinte fuldoklik. Majd hirtelen abbahagyja, és mintha mi sem történt volna, komótosan kortyol az itatóból.
- Talán jobb is így. Jobb, ha nem tudod. Majd ha eljön az ideje, talán újra felkereslek. Feltéve, ha még élek. - ezzel feláll és elindul a kijárat felé. Távozás közben még odaveti:
- Ha meg nem, akkor úgyis megtudod. A szennylapok mindent megírnak - s ezzel eltűnik a szemem elől.
Egyedül maradtam. Csak én és a döbbent csend. A vidám fiúk is leléptek. Csak a csapos fütyörészése hallatszik egészen halkan a raktárból. Azt hiszem ideje nekem is indulnom.

m_anger
m_anger@pc.games.hu

PC JÁTÉKOK, GYEREK ÉS OKTATÓPROGRAMOK – PS2, PS1, XBOX, GCUBE ÉS GBA JÁTÉKOK – DVD FILMEK – SIKERKÖNYVEK

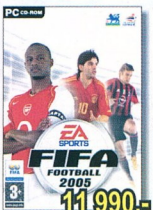
CD GALAXIS

1848* ..... Jön
Acélsziv 2 990
Afrika Korps vs D Rats 3 990
Age of Empires Gold 1 990
Age of Empires 2 ..... 5 990
Age of Mythology 6 990
Age of Wonders Sh. M. 4 990
Aliens vs Predator Gold .. 1 690
Aliens vs Predator 2 ..... 1 990
Aliens vs P2 Primal Hunt 1 990
Anno 1503 ..... 3 990
Antant 2 990
Athens 2004 ..... 9 990
Atlantis 2 ..... 1 990
Armies of Exigo* 11 990
Bandits 990
Battlefield 1942 ..... 3 990
Battlef. 1942 Anthology* 11 990
Battlefield Vietnam 11 990
Bázis a mélyben 990
Beyond Good & Evil 2 490
Bionicle 3 990
Black and White 3 990
Blitzkrieg:Burning Hor. 6 990
Blood Omen 2 ..... 1 990
Broken Sword 2 ..... 1 990
Broken Sword 3 ..... 3 990
Call of Duty Deluxe 12 990
Call of Duty United Off. 6 990
Capitalism 2 990
Championsh Manager 3 .. 1 990
Chessmaster 9000 ..... 2 490
Chessmaster 10th Ed. 7 990
Civilization 3 ..... 3 990
Civilization 3 Conquests . 2 990
Civilization 3 +két küld.* .. 5 990
Claw 1 990
Colin McRae Rally 3 ..... 2 490
Colin McRae Rally 4 ..... 4 990
Colin McRae R 2005 dvd . 9 990
Commandos 2 ..... 1 990
Cossacks 1 990
Cossacks Back To War ... 2 990
Counterstrike Cond Zero 6 990
D-Day 6 990
D-Day + Afrika Korps 8 990
Delta Force Black H. D ... 6 990
DF BHD Team Sabre 6 990
Deus Ex 1 990
Diablo 1 690
Diablo 2 + Lord of Dest. ... 3 990
Die Hard Nakatomi Plaza. 1 990
Disney játékok 990-től
Doom 3 ..... 9 990
Drakula 2 ..... 1 490
Dungeon Siege 2 490
Emperor: Battle for Dune 1 990
Emperor: Rise of M. K. ... 1 990
Empire Earth 3 990
Empire E. Art of Cong. ... 1 990
Enter The Matrix dvd 3 990
Europa Universalis 1 490
Far Cry 7 990
FIFA 2005 ..... 11 990
Fire Chief 1 990
Football Manager 2005* .... Jön
Freedom Fighters 3 990
Fritz 7 Sakkszimulátor .. 4 990
Full Spectrum Warrior 7 990
Gangland 5 990
Gorky Zero 1 990
Grand Theft Auto 2 ..... 1 990
Grand Theft Auto 3 ..... 4 990
GTA Vice City 5 990
Ground Control 2 ..... 6 990
Gyürük Ura: Harc K-ért * .... Jön
Haegemonia 1 990
Haegemonia Solon 1 990
Halálos álmok 3 990
Half-Life 1 990
Half-Life Generations 4 990
Half-Life 2* - előrendelve: 8 990
Hard Truck 2 990
Harry Potter 3 Azkaban .. 11 990
Harry Potter Kviddics 3 990
Heroes 3 Complete 1 990
Heroes 3 Essential (kieg) 1 990
Heroes of M & M 4 ..... 3 990
Heroes 4 + 2 küldetése ... 6 990
Hidden & Dangerous 2 ... 4 990
Hitman 2 ..... 2 490
Hold hadművelet 1 490
Homeworld 2 ..... 4 990
Hotel Giant 1 990
Hulk 2 990
I of the Dragon 7 990
IGI 2 ..... 2 490
IL-2 Forgotten Battles 3 990
Imperium Galactica 2 990
Inkvizíció 1 990
Jagged Alliance 2 Gold ... 1 990
Jurassic Park O Genesis. 1 990
Keltak királya 2 490
Knights of Honour 11 990
Knightshift 4 990
Knights & Merchants 2 .... 1 990
Korea Forgotten conflict . 2 990
Légimentők 1 990
Légió 2 490
Lionheart 3 990
Lock On 2 490

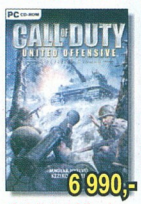
10 990,-
Warhammer: Dawn of War

10 990,-
Star Wars Battlefront

12 990,-
Sims 2



11 990,-
FIFA 2005



6 990,-
CoD United Offensive

10 990,-
Rome Total War

8 990,-
Half-Life 2
Előrendelési akció

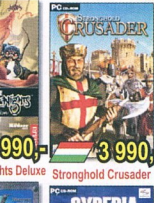
11 990,-
NBA 2005

11 990,-
Total Club Manager 2005

4 990,-
Silent Hill 3

4 990,-
Sacred

3 990,-
Midnight Club 2



6 990,-
Neverwinter Nights Deluxe

3 990,-
Stronghold Crusader

3 990,-
Railroad Tycoon 3

1 990,-
Haegemonia

1 990,-
Tropico 2

1 990,-
Emprie Earth

1 990,-
Settlers 4

1 990,-
Syberia

1 990,-
Vészhelyzet 2

Locomotion, C. Sawyer ... 7 990
Lord of the Rings (Vív.) ... 2 990
Lords of Everquest 2 990
Mafia 4 990
Manhunt 5 990
Mars: Letelepedés 990
Max Payne 2 ..... 5 990
MechWarrior 4 ..... 2 490
Medal of Honor 3 990
MoH War Chest* 11 990
MoH Pacific Assault dvd* .. Jön
Men of Valor* 9 990
Metal Gear Solid 2 S dvd. 3 990
Midnight Club 2 ..... 3 990
Midtown Madness 2 ..... 2 490
Might and Magic 9 ..... 1 990
Morrowind 2 490
Morrowind csomag 7 990
Mortal Kombat 4 ..... 1 990
Myst Uru: Ages Beyond .. 2 490
Myst 4* ..... Jön
Nagy Balhé 990
Nagymester 2 990
NBA 2005* 11 990
Need for S Hot Pursuit 2 . 3 990
Need for Speed Underg. 2 . Jön
Neverwinter Nights 3 990
N: Sh. of Undrentide 2 990
N: Hordes of Underdark .. 2 990
Neverwinter N. + 2 küld* .. 6 990
NHL 2005 ..... 11 990
No Man's Land 1 990
No One Lives Forever 2 ... 2 990
NOLF: Contract JACK 3 990
Painkiller 4 990
Panzers 9 990
Paradise Cracked 990
Pharaoh + Cleopatra 1 990
Pirates of the Caribbean . 2 490
Platoon 1 990
Pokoli Szomszédok 3 990
Pokoli Szomszédok 2 ..... 7 990
Port Royale 990
Port Royale 2* 6 990
Pro Evo. Soccer 3 dvd. ... 4 990
Pro Evo. Soccer 4 dvd* ... Jön
Pure Pinball 1 990
Railroad Tycoon 3 ..... 3 990
R. Six 3: Raven Shield ... 2 490
Rainbow Six 3 Gold 6 990
Richard Burns Rally 7 990
Rise of Nations 6 990
Robin Hood: Defender 1 990
Rollercoaster Tycoon 2 ... 3 990
Roller.T. 2 +két küldet. . 5 990
Rollercoaster Tycoon 3* .... Jön
Rome: Total War 10 990
Roncsderby 2 490
Runaway 1 990
Sacred 4 990
Sárkány trónja 3 990
Schizm 990
Screamer 4x4 990
Seaworld Tycoon 2 990
Settlers 4 ..... 1 990
Settlers 4 + Kieg.+ Trójai. 2 990
Silent Hill 3 dvd 4 990
Silent Hill 4 dvd 9 990
Simpsons Hit & Run 2 990
Sim City 4 ..... 3 990
Sims + Livin' It Up 7 490
Sims Mega Deluxe* 11 990
Sims House Party 4 990
Sims Hot Date 4 990
Sims On Holiday 4 990
Sims Unleashed 7 490
Sims Superstar 7 490
Sims Abrakadabra 7 490
Sims 2 ..... 12 990
Singles 7 990
Soldier of Fortune 2gold . 3 990
Soldiers: Heroes WW II ... 9 990
Soul Reaver 2 ..... 1 990
Space Hack* 7 990
Spellforce 5 990
Spellf Breath of Winter 6 990
Spells of Gold 990
Spiderman The Movie 2 ... 9 990
Splinter Cell 2 490
State of Emergency 1 990
Starcraft és Brood War 1 990
Star Trek: Armada 1 990
Star Wars Racer 3 990
SW: Battlefront 10 990
SW: Galaxies J to Lsp.* ... Jön
SW: Jedi Knight Gold 3 990
SW: JK Jedi Outcast 3 990
SW: KOTOR 6 990
SW: Phantom Menace 3 990
SW: Rogue Squadron 3 990
SW: X-Wing Alliance 3 990
SW: X-Wing Collector 3 990
Stronghold Crusader 3 990
Sudden Strike 2 ..... 2 990
Sudden S. Resource War 3 990
S.W.I.N.E. 1 990
Syberia 1 990
Syberia 2* 6 990
Terminator 3 ..... 1 990
Thief 3 dvd 9 990
Thing 1 990
TOCA Race Driver 2 490
TOCA Race Driver 2 dvd . 9 990
Tomb Raider Chronicles . 1 990
Tony Hawk Pro Skater 2 .. 1 990
Tortuga 1 990
Total Club Man. 2005 ..... 11 990
Trackmania 3 990
Traffic Giant Gold 990
Transport Giant* 7 990
Tropico 2 - Kaló öböl 1 990
True Crime 9 990
Tyúkvadászat 2 990
UFO Aftermath 3 990
Unreal Tournam 2003 ..... 3 990
Unreal Tournam 2004 ..... 7 990
Vészhelyzet 2 ..... 1 990
Vietcong 3 990
War and Peace 990
War of the Ring 3 990
Warcraft 3 ..... 3 990
Warcraft 3 Frozen throne 3 990
Warhammer Dawn of W. 10 990
Warlords 4 ..... 3 990
Worms 2 ..... 1 990
WW II Frontline Comm. ... 1 990
World War III 990
XPand Rally 7 990
XIII 6 990
Zeus+Poseidon 1 990

Áraink az áfát tartalmazzák. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk. * – Már előrendelhető – PIROS: Újdonságok / top akciók – ZÖLD / : magyar nyelvű játékok – KÉK: kiemelt termékcsoport

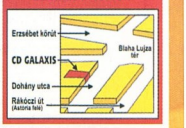
AJÁNDÉK MINDEN VÁSÁRLÁSHOZ!

Szoftver Áruház
a Blaha Lujza térnél

1074, Budapest,
VII. kerület
Dohány utca 64.

Telefon:
479-0933,
352-1250, 352-1253

Nyitva:
Hétfő-Péntek: 10-18h
Szombat: 10-13h

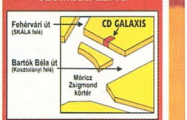


Szaküzlet
a Móricz Zsigmond körtérnél

1114 Budapest,
XI. kerület
Vásárhelyi Pál u. 8.

Telefon:
209-3606,
361-4061

Nyitva:
Hétfő-Péntek: 10-18h
Szombat: zárva



Csomagküldés!
MÁR MÁSNAPRA!

479-0933
vagy
galaxisnet.hu

GYORS + OLCSÓ

Magyarország bármelyik településére!
Díja: a kiszállítási címtől és rendelési értéktől függetlenül 990 Ft/csomag.
Cégünk bejegyzett csomagküldő.
Nyilvántartási számunk: CI/002599

Internet Áruház!
Minden nap: 0-24h

PC játékok
Playstation 1 és 2, XBOX, GCube és GBA játékok
PC multimédia programok
DVD filmek
Könyvek (Sci-fi, fantasy ...)

www.galaxisnet.hu

Az árlista csak ízelítő, teljes választékunk az interneten vagy üzleteinkben látható!

EVIL GENIUS

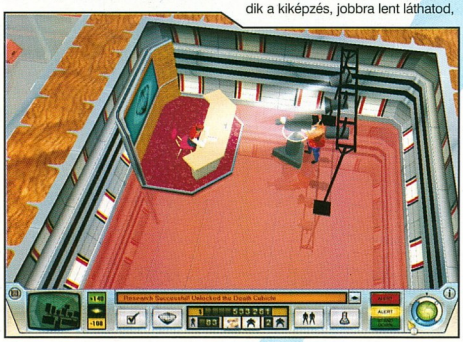
Már csak egy lépés választ el attól, hogy te legyél a világ ura...

1. SZIGET - FŐ FELADATOK

1. EVIL INTENTIONS

1.-2. Alakítsd ki a bázist, hozz létre egy barakkot és egy vezérlőt
A bejárat már áll, jobb klikkel eléred az építhető helyiségek listáját, válaszd ki a „Corridor"-t, majd bal klikkel rajzold meg a folyosó alaprajzát. Minimum két egység szélesnek kell lennie (szélesebbet nem is javaslok), jobb klikkel „radírozhatsz". Ha elégedett vagy, a bal felső kis ablak nyilára kattintva véglegesítheted, majd a megjelenő kis menüben a kalapács ikonra kattintva kiadhatod az építési parancsot, ugyanitt van egy szünet gomb is, ha fel akarod függeszteni (ez akkor jó, ha sorrendet akarsz tartani), illetve a romboló ikonnal megmásíthatod döntésed. Fontos: ha kiválasztod főgonoszod, és jobbal egy megépítendő helyiségre kattintasz (felfelé mutató nyíl), a munkások mindent félretéve ennek állnak neki (ugyanez érvényes tárgyak beszerzésére is)!

Nagyon lényeges, hogyan alakítod ki a bázisod. A bejáraton túl mindenképp javaslok egy vak folyosórészt, ahová csapdákat tehetsz a hívatlan látogatók ellen, és egy hosszabb szakaszt, egy-két ajtóval, erről ne is nyíljon semmilyen helyiség. A bejárathoz legközelebb a fegyverszobát



(Armory) érdemes kialakítani, ugyanis riadókor innen veszik fel embereid a tűzszerszámokat, és jó, ha ez minél közelebb van a behatolókhoz. Ezzel szembe jöhet a barakk. Ha jó karban akarod tartani embereid, mindenképp 3-4 ágyat vásárolj elsőnek (jobb klikk a helyiségen, és a láda /Objects/ kiválasztása, a másikkal a csapdákat /Traps/ ered el), és minél több szekrényt. Az emberanyag szaporításának ugyanis két módja van: hírneved növelése, és öltözőszekrény vásárlása. Minden egyes ilyen 1 fővel emeli a létszámot (ez maximum 100 fő lehet), azaz jó nagy barakkra lesz szükséged, ahová vagy 40 szekrény elfér… Fontos megjegyezni: minden helyiséget úgy kell kialakítanod, hogy legyen szabad hely egy későbbi bővítéshez! És még két tudnivaló:

- A kiválasztott tárgyat a jobb gombbal forgathatod; úgy kell leraknod, hogy a kerete zöldre váltson, a kis lábnyomok mutatják a hozzáférést. Kompromisszum van, tehát egy ágy mindkét oldalát jó szabadon hagyni, de helytakarékosságból egymás mellé tehetsz kettőt, a lényeg, hogy az egyik bal, másik jobb oldala elérhető maradjon.
- Ha a SHIFT nyomva tartása mellett választasz ki egy megvásárolandó tárgyat, körvonala a kurzorhoz tapad, így egymás után több cuccot is lepakolhatsz szép sorban.

Ha megvannak a szekrények, kattints az interfész kétemberes nagy gombjára, itt tudod csapatod létszámát növelni. Alul láthatod, hány embered van, és mennyi a kapacitás. A „worker" doboz melletti „+" jelre kattintva emelheted a létszámot, hagyj egy-két tartalékot, azaz 12 főnél 10-et állíts be. Ekkor megkezdődik a kiképzés, jobbra lent láthatod, hogy alapban percenként egy melós termelődik, az időt a középső tolóka állításával csökkentheted, ám minden csökkentés plusz pénzbe kerül, így alaposan meg kell fontolnod ezt a lépést.

Ezután jó mélyen fúrj be a hegy gyomrába. Tisztes távolban érdemes egy raktárt (Storeroom) kialakítani, majd ide a kis házikóból átmozgatni a táskatartót (bal klikk azon, újabb bal klikk az új helyiségben - a berendezési tárgyakon minden mást /pl. hullazsákok/ jobb klikkel tudsz leraknil), majd ha ez kész, bal klikk a külső helyiségen, megjelenik a rombolóikon, bontsd le a termet, ekkor embereid átviszik a szajrét az új raktárba. (Ha nem bontod le, kívülre is pakolnak pénzt, és az ellenség ellopja!).

Jöhet a vezérlő, valahová a raktár közelébe. Először nem kell túl nagy, mert elég drága móka. Mindenképp minimum 5 vezérlőt és 2-3 memóriabankot kell vásárolnod (utóbbiak tárolják az adatokat, ha egy pultnál épp nincs személyzet), és javasolt egy blokkolóóra is (Time Clock). Ezen duplán klikkelve megjelenik egy ablak. Ha a tolókát a piros mezőbe húzod, mindenki elhagyja a helyiséget és lekapcsolják az áramot, ez akkor hasznos, ha fogytán a bázis energiakészlete. A sárga az alapállapot, akkor jön munkás, ha kell, ám ilyenkor lehet, hogy nem lesz kiszolgáló a vezérlőnél, hiszen az előző elmegy, a másik meg még érkezőben. Ekkor told át zöldbe a mutatót - a maximális szint esetén mindig lesz egy garnitúra váltás a teremben, hogy azonnal elfoglalhassa az üres helyet, ez persze munkaerőt köt le, és a várakozók közérzete is romlik picit, de a vezérlőben nagyon fontos, hogy mindig legyen elég személyzet, különben a világban garázdálkodó embereidnek nehéz dolga lesz.

Még egy fontos tudnivaló: az ajtóknak kiemelt szerepük van. Ha rájuk kattintasz, egy kis ikonsor jelenik meg, 1-4 ponttal, ezzel tudod szabályozni, ki haladhat át rajta (a pöttyök megjelennek magán az ajtón is, alapban a 2-es kód él):

- 1-es kód: bárki
- 2-es kód: csak embereid
- 3-as kód: csak főgonoszod
- 4-es kód: csak főgonoszod, plusz az ajtó elé őr is lesz állítva.

3. Öld meg a szigeten lévő ellenséget
Amerikai vizsgálótisztek kutatnak a környéken (a térképen minden ellenséget piros pont jelez). Jobb klikk rajtuk, ekkor megjelenik egy kis menü. A második ikon (célkereszt) használata bármely embered, aki megláthatja az így megjelölt figurát, nekiesik, míg életerejét (life, piros) sikerül lenullázni, ezután az ember hullazsákba kerül. A harmadik ikon (bilincs) elfogást jelent, erről rögtön szólok, a negyedik (zizzent fej) pedig gyengítést, ezt szociális munkásaid tudják eszközölni, és az illető figyelmét (attention, lila) vonják el, az így lekezelt figura minden elfelejt, amit a szigeten látott. Az első ikon a jelölések törlésére szolgál.

Most tehát a célkeresztet kell alkalmaznod, vagy még jobb, ha kiválasztod bérgyilkosodat (interfész, középen, a főgonosz feje melletti gomb), majd jobb klikk az ellenségen. Ha a csapat elhalálozott, új helyiség válik elérhetővé, a hűtőkamra (Freezer). Ide érdemes behordani a hullákat (az embereid ezt maguktól is megteszik, ha nem, bal klikk a zsákon, jobb klikk a kamrában), hiszen a szanaszét heverő korpuszok mindennél jobban árulkodnak jelenlétedről. (A hellyel takarékoskodhatsz akasztós tárolók vásárlásával.)

4. Kapd el a szobalányt és börtönözd be
Egy szobalány sétálgat a szigeten, fekete ruha, fehér főkötő, nem lehet eltéveszteni, a térképen rózsaszín pötty mutatja. Ismét jobb klikk és gyorsmenü, válaszd a bilincsikont, ekkor ugyanúgy megtámadják embereid az áldozatot, mint öléskor, de az állóképességet (endurance, zöld) csökkentik, ha ez lemegy, az illető elájul, ilyenkor ha van szabad cellád, bezsuppolják, ha nincs, otthagyják, és egy idő után magához tér. Elkapása előtt tehát építs fegyverszobát (Armory), és ebbe egy cellát, majd jöhet az elfogás.

5. Vallasd ki a foglyot
Új tárgyat kapsz, egy vallatószéket. Építsd meg a cella mellé, majd jobb klikk a dutyin, és a piros menüben válaszd a jobb szélső ikont (a másik kettő: kiengedés és kivégzés), majd jobb klikk a vallatószéken. Egy munkás odasétál, beülteti a csajt, majd némi tortúra után hölgy elhaláloz, embered pedig szobafiúvá válik (Valet), így már ő is képezhető.

Jó megjegyezni tehát az új embertípus képzésének folyamatát: kell egy alany (ezt általában a nagyvilágból szedheted össze), őt ki kell hallgatni, így kapsz egy „mintapéldányt". Ekkor a tréningteremben (Training Room) kell vásárolni egy megfelelő képzőeszközt, és a figura nekiáll a „kollégagyártásnak". Fontos tehát, hogy csak akkor képezhetsz valakit (a munkáson kívül), ha van:

- egy hasonló típusú vagy magasabb szinten lévő embered;
- egy megfelelő képzőeszközöd.

(Ez sajnos azt is jelenti, hogy ha egy bizonyos típus „kihal", újra be kell gyűjtened egy mintapéldányt!)

Ha megvan az inas, teljesítetted az első főfeladatot. Ezután új helyiség válnak elérhetővé, fussunk át rajtuk:

- Training Room: ez a fent említett kiképzőhelyiség. Hatalmas területe van szükség, ezt azonban fokozatosan alakítsd ki, ahogy eléred a különféle típusú embereket.
- Mess Hall: az ebédlő, nem kell nagy, de mindenképp vásárolj bele egy nagy pultot mixerrel (Mess Hall Counter), hamarosan szükség lesz rá!
- Staff Room: a pihenőhelyiség, nagyon fontos, hiszen embereid itt töltődhetnek fel.
- A fegyverszobába immár vehetsz egy vezérlőt. Nyolc független figyelőrendszert alakíthatsz ki, ezek része a pult, a kamerák és a hangszórók, ezeken jobbal klikkelve választhatod ki, melyik körbe csatlakozzanak. A hangszórókat oda rakd, ahol sűrű a népesség (ebédlő, kiképzőterem, pihenő, barakk). Az interfész jobb sarkában látsz három gombot. A vörös megnyomására az emberek azonnal megtámadják a közelükben lévő ellenséget. A sárga a készültségi szint, ekkor embereid, ha vásároltál megfelelő készségeket, a fegyverszobában tűzszerszámot vételeznek (munkások: pisztoly (handgun), örök puska (rifle), zsoldosok géppuska (heavy rifle)), és ezekkel járkálnak, így a vörös szintnél azonnal lőképesek lesznek. A zöldel lefújod az egészet, a fiúk visszaviszik a fegyvereket a helyükre.
- Inner Sanctum: Főgonoszod szentélye. Vásárolj egy író- és egy tárkapsz róla, ha van elegendő vezérlőpultod (a bal felső sarokban lévő kijelző fényes fehér). Az emberek szétszórásának módja a következő: alul láthatod a bázison rendelkezésre álló személyzetet. Kijelölsz egy területet, majd kattintasz a kiküldendő figurán, ekkor a jobb felső sávban megjelenik az ikonja, és minden kattintással egy fővel nő a vezénylési létszám. Ekkor odahaza a figurák kirohannak a helikopter-leszállópályához vagy dokkhoz, majd amikor mindenki ott van, egy gép elviszi őket a területre. Ez a folyamat akár percekig is eltarthat! Embereid mellóját a fent középen lévő gombokkal szabhatod meg:
  - Plotting: Felderítés, erre legjobb a tudományos apparátus (technikustól felfelé).
  - Stealing: Lopás, balra lent láthatod, percenként hány dollárral gyarapszik vagyonod ezzel a módszerrel. Legjobb erre a katonaság (őrtől felfelé), tudományos munkatársakkal vegyítve még jobb. (2 őr, 2 technikus már szép pénzt hoz!)
  - Hiding: Időnként a rendfenntartó erők tagjai aktivizálják magukat, ekkor az ő bábuik megjelennek a térképen. Ilyenkor le kell csapni erre a gombra, így embereid elbújnak, különben elveszted őket. Sajnos, ha a bázisnál molyolsz, erre a tényre csak a globusz megbarnulása figyelmeztet, úgyhogy résen kell lenned.

Természetesen mindegyik feladatra jó az építőmunkás is, csak ő gyengébben teljesít. Megfelelő számú vezérlőpult esetén a területek feletti kis címkében látsz két számot, egy dollárjel és egy rendőrjelvény mellett. Ez azt mutatja meg, milyen arányban tudsz itt lopással pénzhez jutni, és mekkora a rendfenntartók megjelenési gyakorisága. A legjobb a Közép-Kelet vagy az USA középső része (9-es bevétel és csak 7-es őrzés), a legrosszabb a keleti part (2-es bevétel, 4-es őrzés). A zsaruk és ügynökök felbukkanását még egy mutató szabályozza, és ez a „Heat".

A „Heat" egy relatív érték, és azt mondja meg, mennyire forró a talaj a lábad alatt az egyes nagyhatalmak viszonyában. Mind az öt csoport rendszeresen küld nyomozókat (Investigator) a szigetre, ha ők bármit találnak, és ezzel az információval hazajutnak, ez emeli a „Heat" értékét, így ha olyan területre küldöd embereid, mely az adott hatalom ellenőrzése alatt áll, nagyobb a rizikója a lebukásnak és rendszeresebb az ellenőrzés. Épp ezért fontos, hogy dugj el minden hullát, ha lehet, gyengítéssel „mosd ki az agyát" a nyomozóknak és más ellenségnek, sőt a turistáknak is, akik bármi gonoszat észlelve sikítva rohangálnak a szigeten. (Az ő számukra építhetsz hotelt, ám ez milliókba kerül.)

Ha elkezded felderíteni a terepet, különféle fénylő pontok jelennek meg, ezek mind egy-egy feladatot jelentenek (a játék ezeket „Act of Infamy" néven emlegeti). Ezekre klikkelve egy ablak jelenik meg, benne narancssárga mezőben két adatsor. A „Resources Required" alatt olvashatod, milyen típusú és mennyi ember kell az adott feladathoz, a „Resources in Region" alatt pedig azt, mennyi van ezekből a régióban. Legalul a „Risk" melletti szám a rizikófaktort jelöli, a „Time" a végrehajtási időt, a „Heat" azt, mennyivel fogja növelni ez az akció az adott hatalomhoz viszonyított „Heat" értékedet, és végül a „Notoriety" melletti szám siker esetén hozzáadódik az interfész alján látható kijelző értékéhez, ez minél magasabb, annál jobban nő hírhedtséged a nagyvilágban. Lássuk mindezt egy példán!

Egy feladat leírásában ezt látod: szükséges: Worker 6; Guard 1; Valet 1; Risk 2, Time 2:00, Heat 20. Elméletileg tehát ide kell hoznod 6 munkást, 1 őrt és 1 inast, ám nem árt figyelni a többi értékre sem! A feladat sikertelen lesz, ha a végrehajtása közben a régióban lévő embereid meghalnak. A 2-es rizikó és a magas (20-as) „Heat" miatt menet közben biztos, hogy be fog köszönni egy rendfenntartó (ilyenkor a „Hiding" megnyomása azonnal véget vet az akciónak!), és a feladat közben is el fog esni pár embered a csatatéren, ráadásul a végrehajtási idő is elég magas (minél tovább tart az idő, annál nagyobb az esélye az ellenfeleknek a visszavágásra). Épp ezért jó túlbiztosítani a létszámot, azaz jelen esetben úgy 10 munkás, 3-4 őr és 2-3 inas minimum feltétel. De! Az arányokon némileg javíthatsz, a következők miatt:

- A tudományos dolgozók csökkentik a végrehajtási időt, ennek mértéke a létszám növelésével exponenciálisan nő: egy technikus 6 másodperccel csökkenti azt, hat ilyen ember viszont 174 másodpercet jelent, azaz egy 5:20-as akcióból így 2:26-ost varázsolhatsz!
- A fegyveresek vigyáznak embereidre, így minél több van a térségben, annál kisebb a lebukás kockázata.
- A szociális munkások a régió „Heat" értékét csökkentik, ami újfent védi akcióban lévő beosztottjaidat.

Érdemes tehát, elsősorban a veszélyesebb akciókra komolyabb csapatot küldeni, minél több tudással, fegyveressel, „szocival". Ha megvan a kellő csapat, a „GO" gomb világítani kezd, ezt megnyomva indul a balhé. Az akció végeztével haladéktalanul vond vissza erőidet (egyszerűen kattints a felső sorban lévő figurákon, a helikopter azonnal begyűjti őket), hiszen ekkor nagyon magas lesz a „Heat" értéke, és hanyagold kicsit az érintett hatalom térségeit!

A lényeg tehát: küldj ki pár csapatot pénzt gyűjteni, majd érdemes sorban minden területet felderíteni. Alapból háromféle missziótípus létezik:

- Különféle emberek elfogása. Ezek legtöbbje a már említett „mintapéldány" az embertermelésre, de ha hírhedtséged elér egy bizonyos szintet, új bérgyilkosokat is fogadhatsz fel, őket is így tudod begyűjteni, illetve lesznek így összeszedhető áldozatok is.
- Kincsek összeszedése. A „Loot", azaz a szajré egy értékes tárgy, melyet begyűjtve egyrészt nő a híred, másrészt embereidet is erősí-

gyalóasztalt. Ha hősöd megsérülne, ezekkel kapcsolatba kerülve (jobbal akciózva) feltöltődik.

II. HEAD OF THE UNDERWORLD

Itt az idő, hogy kilépj a nagyvilágba. A jobb alsó sarokban lévő glóbuszra klikkelve egy térkép jelenik meg. Ezen a világ öt nagyhatalma területeit láthatod. Ha bármelyikre kattintasz, közelebbről is tanulmányozhatod, de információkat csak akkor

tik, így ezeket érdemes a bázis sokat látogatott helyeire (vezérlő, tréningszoba, pihenő) helyezni. Fontos, hogy ezekből később tudósaid újfajta eszközöket állíthatnak elő! Az „Uber-Loot" kiemelt jelentőségű (Eiffel-torony, Excalibur, Frigyláda, stb.), ezek ellopása nagy fegyvertény, úgyhogy mindenképp érdemes rástartolni, persze nem lesz egyszerű feladat. Arra mindenképp számíts, hogy ha ezeket megfújod, mindenki megpróbálja majd visszaszerezni, azaz tömegével érkeznek a tolvajok (Thief) a szigetre!

- Egyéb missziók. Ezek általában a hírhedtségedet növelik, hogy tudj újabb embereket és bérgyilkosokat toborozni, illetve ide tartoznak a fő- és mellékküldetések feladatai is.

Ennyi talán elég lesz az alaplépésekhez, jöhet a küldetéssor!

1.-4. Gyűjtsd össze a világ hat alvilági vezérét

Először építs egy dolgozószobát (Inner Sanctum), és vásárolj bele egy tárgyalóasztalt (Conference Table). Ezután jöhet az öt alvilági király meggyőzése, ők a következő helyeken találhatóak:

- Armand Krishnan: India (S.A.B.R.E. /zöld/, The Indian Subcontinent)
- Marvin De Luca: Amerika nyugati partja (P.A.T.R.I.O.T. /kék/, West Coast)
- Lei Ying Lo: Észak-Kína (A.N.V.I.L. /narancs/, North China)

Küldj a megjelölt régiókba egy-egy technikust felderíteni, majd ha felbukkannak a figurák, jöhet az akció. Ezekhez képezned is kell ezerrel, hiszen minimum 5-5 ember kell mindegyik típusból: inasból, technikusból és őrből. Utóbbit előbb a fent leírtak alapján meg kell találnod a világban, begyűjteni, és megkínozni. A három főember sikeres akció után megjelenik bázisodon (vigyázz, ne öld meg őket!), és besétálva szentélyedbe leül a tárgyalóasztalhoz. Ezután újabb feladatot kapsz.

5. Győzd meg az oroszt

Nikita Leonov, a H.A.M.M.E.R. alvilági ura önként a szigetre érkezett, ám csak azért, hogy visszautasítsa ajánlatodat. Nem nehéz megtalálni: szép darab ember, vörös ingben, fekete kucsmában. Kapd el (bilincs jelölés, ha ezt ráaggattad, bérgyilkosod jobb klikkel nem megöli, hanem lebirkózza!), majd ha a dutyiban van, jöhet a kihallgatás, ám ezúttal nem a székben, hanem a fent említett drága konyhai pult nagymixerében! Ez egyébként nem fizikai, hanem szellemi kínzásnak minősül (a sárga értéket húzza le).

6. Győzd meg a jenkit

Nigel Ewing, CIA-ügynök most a S.M.A.S.H. (sárgák) munkáját segíti a Közép-keleten (Middle East).

Ahhoz azonban, hogy megtaláld, előbb a hírhedtség értékét kell úgy 70 fölé emelni, ez az a bizonyos „Notoriety" a dominancia-térkép alján-középén. Hogy ezt megfelelő szintre hozd, hajts végre minél több akciót, mint említettem, a küldetésablak jobb alsó sarkában lévő szám siker esetén hozzáadódik ennek értékéhez. Jó ötlet egyébként most begyűjteni pár értékesebb szajrét!

Ha megvan a megfelelő szint (Sly), egy technikussal máris rábukkanhatsz a figurára, és begyűjtheted.

7. Győzd meg az angolt

Még egy főnök van, szintén zöld, ám őt erővel kell meggyőzni. Pár fegyveres alakulat száll partra (S.A.B.R.E. Soldiers), őket meg kell semmisítened, hogy bebizonyítsd Bob 'Barking' Cane-nek erődet. Érdemes sárga riadót elrendelni és minden embereidet felfegyverezni. Ha úgy 75 fölé viszed hírhedtségedet, egy újabb bérgyilkost is toborozhatsz, tedd ezt meg még a jenki elfogása előtt, így most két erős emberrel veheted fel a harcot a behatolók ellen. Az elérhető bérencek automatikusan megjelennek a térképen, ám jól gondold meg, melyiket választod, mert egyszerre csak egyet sorozhatsz be! A legjobb megoldás egyébként az eliminálásra, ha kiválasztod a bérgyilkosodat, elviszed oda, ahol sok fegyveres beosztott

van, majd megnyomod az első speciális akcióját (jobbra lent, a portréja mellett), ekkor magához szólít mindenkit egy adott sugarú körben, ezzel a csapattal kirohansz az ellenséghez, és nyomsz egy vörös riadót. Ha kinyírtad az összes partraszállót (narancs/piros uniformisban vannak, ha följéjük viszed a kurzort, az „An Enemy Minion" felirat jelenik meg), megérkezik az úriember, a tárgyalás lezajlik, a küldetés (és Bob bácsi) kilőve.

III. BETTER LIVING THROUGH CHEMISTRY

Világuralmi terved fő eszköze egy rettentő gépezet („Doomsday Device") megalkotása. Ennek első fázisához előbb kutatólaborra és megfelelő felszerelésre van szükséged, majd némi tudományos anyagra.

0. Építs egy labort és szereld fel

Japánban feltaláltak egy remek kis kutatóeszközt, nincs más hátra, mint ellopni. Küldj tehát felderítőket a szigetországba (jobbszélső kék terület, Pacific Allies), majd ha megvan a cucc, mehet az akció (Oriental Investigation). Ezután építsd meg a labort (szép nagy terem kell!), és vásárold meg bele a gépet és egy adatbankot.

1. Szerezz be egy kísérleti eszközt

Szükséged van még egy gépre. Három közül választhatsz, lényegtelen, hogy melyiket gyűjtöd be (a szokásos módon felderítés, majd akció), azt a helyed részesítsd előnyben, ahol alacsonyabb a „Heat". Ám mégis egy tanács: érdemes a lézert (Laser, USA) megcélozni, mert ennek elérése később nehezebb, mint a többi cuccé. Tehát a kütyük és helyeik:

- Centrifuge: Ausztrália (Australasia)
- Impact Stress Analyzer: „zöld" Európa (Europe)
- Laser: USA, nyugati part (West Coast)

2. Lopasd el a másolatot

Ez jópofa dolog. Hogy megnyugtasd ellenségeidet, megépítheted a kutatógép másolatát, és ezt ellopathatod a szigetre érkező tolvajokkal, így azt hiszek majd, hogy túljártak eszeden, pedig pont fordítva… A kis külső házikóba (ahol a játék elején a raktárad volt) építs egy labort, vagy ha ez már nem elérhető, valahová a bejáratod közelébe (akár egy másik bejáratot is építhetsz, egy vakfolyosóval és laborral), majd ide vásárold meg a „Fake Research Machine"-t. A lényeg, hogy könnyen elérhető legyen. Ha igaz, hamarosan befut egy tolvaj, és a hátizsákjába gyömöszöli a cuccot. Ezúttal vigyázz a figurára, biztosítsd, hogy elmenekülhessen a szigetről! (Ha biztosra akarsz menni, kutass a „zöld" Európában, konkrétan Londonban, megjelenik egy újság, ez egy akciót jelent /Fool the Press/, ha ez sikeres, tömegével jönnek a szigetre a tolvajok!)

IV. MASTERPLAN MACHINATION

Mielőtt továbblépnénk, röviden a kutatásról: tudományos embereid másznak a bázison és jegyzetelnek. Időnként villogni kezd a jobb alsó sarokban lévő lombikos gomb, erre kattintva tudsz kísérletezni. A felső sávban láthatod a már meglévő eszközödet. Ezt kiválasztva bekerül a középső részbe, mely körül a laborgépeket találod. A tárgy fölött egy szám mutatja, hány eszköz használata kell egy új cucc feltalálásához. Ha például itt egy 2-es látszik, két eszközre kell kattintanod, ekkor a GO gomb kivilágosodik, ezt megnyomva elindul a kutatás. Jogos a kérdés, hogy mi van, ha már négy laborgép üzemel bázisodon? Nos, ez egy kis minijáték, próbaszerencse alapon kiválaszthatsz kettőt, vagy bejön, vagy nem. Ám ha van pénzed, a jobbra látható PAY gombra kattintva tisztes összeg befizetésével kizárhatsz a kínálatból egy eszközt, ezzel növelve a sikeres kutatást esélyét. Ha nem akarsz csöngetni, marad a kísérletezés, ilyenkor jó, ha egy papírra felírod, mivel próbálkoztál korábban, és nekifuthatsz ismét a mókának. És még egy tanács: sajnos a fenti szisztéma miatt minden eszközt, amit lehet, meg kell vásárolnod, ugyanis csak így fogsz tudni hozzájutni jobb cuccokhoz - ez érvényes használati tárgyakra, (bútor, ajtó, kamera stb.), csapdákra és kincsekre egyaránt!

Eközben a bázisod már alaposan fejlődésen kellett, hogy átessen. Építhetsz gyengélkedőt (Infirmary - ehhez egy munkásodat kell kinyírni; még a játék elején megjelenik egy felirat, hogy X.Y. dezertált, klikkelj az üzenetmezőre, a kamera ráugrik a fickóra (a kék sávja nullán áll), és jelöld ki eliminálásra), ahol gyógyulhatnak alattvalóid, és begyűjthettél jó pár új embertípust is a világban (diplomata, dilidoki /Spindoktor/, tudós, biokémikus, zsoldos, harcművész, mesterlövész stb.). Ezekből érdemes legyártani párat, sajnos a 100-as emberhatár eléggé alacsony, így néha variálnod kell a számokkal, mikor melyik feladatnál kire van épp szükség. Nem kell rohanni, gyűjts pénzt, és fejlessz, és ami a lényeg, építs csapdákat!

A csapdákról csak röviden: a telepítésük után (jobb klikk a helységen, majd csapdaikon) rájuk klikkelve megjelenik egy piros kör. Ezeket kell összekapcsolni egymással: újabb kattintás, majd a sárgával kiemelt eszköz nyílát elhúzod a kiválasztottig (ez is sárga színű lesz), és még egyszer klikkelsz. Természetesen mindennek alapja az érzékelő, az olcsó, sima nyomólap a legjobb, de később lesz lézerkapu is. Ha valaki ezeket aktiválja, jöhet az aljasság. Egy kis példa: két nyomólap, mellette két szélgép, ezekkel szemben egy vak folyosószakasz. Ha ezeket összekötöd, a lapra lépő ellenséget a gép a szemközti falhoz vágja. Ide

ismét rakhatsz érintkezőt, elé gázkamrát, vagy akár újabb ventilátort, ami egy merőleges szakaszra fújja az áldozatot, így akár végigpattogtatva egy egész labirintuson! A játék egyébként a különösen jól sikerült kombinációkat pénzjutalommal díjazza. Aki okosan akar játszani, a gyilkos csapdák helyett alkalmazhat finomabb megoldást is, például a lila vagy sárga gázos kamrák elbutítják az áldozatot (hasonlóan a gyengítés ikonhoz), így például a nyomozók üres kézzel térnek haza, és csökken a „Heat", plusz a turisták is elcsendesülnek. És még valami: a katonák rögtön lőni kezdik a csapdákat, így tegyél a közelükbe poroltót, ezeket inasok tudják kezelni.

Ebben a stádiumban fognak előbukkanni a mesterkémek. Ők különleges figurák, az első szigeten nem győzheted le őket, sőt ők az egyetlenek, akik megölhetik bérgyilkosaidat (ezeknek három élete van amúgy, bárki mással csatázva csak kómába esnek és simán felépülnek). Úgyhogy ne erősködj velük egyelőre, legjobb, ha van kéznél pár szociális munkás, és kiadod rájuk a gyengítés parancsot. A szigetre lépésüket egyébként jellegzetes fanfárhang jelzi, és figyelni kell rájuk a nagyvilágban is, simán kinyírják az összes embered!

1. Érd el a 200-as „Insane" szintet

Gondolom, ezt nem kell túlmagyaráznom, a már ismert játék, akcióznod kell a világban, hogy 200-as szintre emeld a „Notoriety" értékét. Ajánlom a következő fő feladatot végrehajtani (Loot and Pillage), az ugyanis alaposan megdobja a hírnevedet!

2. Gyűjtsd be a három alapadatot

A gépezet megépítéséhez tudományos munkákra van szükség. Van három alapadat, mindegyikből három-három példány „forog közkézen". A feladatod, hogy mindegyikből egyet-egyet összeszedj (tehát 1 molekulalánc, 1 alaprajz és 1 gépterv). Kétféle megoldás létezik:

- Lopás. Jöhetnek az újabb felderítések, az alapelvek ábráival díszített fehér zászlókat keress a nagyvilágban.
- Vallatás. A szigetre érkező ügynökök egy része szintén birtokában van az adatoknak. Hogy melyiknél van ilyen, azt egyszerű kideríteni, kattints az ellenségre, az „adathordozók" zászlócskája mellett megjelenik a fehér nyitott könyv, rajta a sárga ábrával. Kapd el, kínozd meg (fizikai erőszak a legjobb, a közben megépíthető archívum (Archive; USA nyugati parton lopd el a tervrajzát /Steal The Library Blueprints/), motoros könyvszekrénye (fejlesztés) igen kellemes erre, de a laborban is körülnézhetsz ötletekért... (Ha kiválasztod a cellán a vallatás ikont, mozgasd végig a kurzort a tárgyakon, így kiderítheted, melyikkel tudsz aljaskodni, ugyanis ott engedélyezve van a kattintás.)

Nagyon fontos: Egy csoport három adatát kell begyűjtened. A feladatképernyőn láthatod a 9 ábrát, sorba rendezve, jelöljük így: A1,B1,C1, A2,B2,C2, A3,B3,C3. Bármelyik hármast összeszedheted, de csak az összetartozókat. Azaz A1,B1,C1 jó megoldás, de pl. A1,B1,C2 már nem!

V. LOOT AND PILLAGE

Ha meglesz a géped, csak akkor fogod tudni sikerrel megfenyegetni a világot, ha eléggé címeres gazember vagy. Ehhez az út a világ legérintkezebb kincseinek begyűjtésén át vezet.

1. Szedj össze a 6 főkincsből legalább négyet

Jöhet ismét a felderítés, keresd az „Uber-Loot" akciókat. Aki biztosra akar menni, íme a lista:

- Eiffel Tower: Párizs (zöld Európa)
- Arthur's Excalibur: Skócia (zöld Európa)
- Mummy's Sarcophagus: Kairó (Middle East)
- Million Dollar Bill: USA keleti part (East Coast)
- Samurai's Armour: Peking (North China)
- Ark of the Covenant: Afganisztán (Central Russia)

Vigyázz, ezeket vissza akarják majd szerezni a hatalmak, úgyhogy riadókészültség és éberség + jó csapdarendszer létszükséglet!

2. Csúcsbevétel öt percig

A feladat: öt percen keresztül lopásból 10 000$ feletti jövedelmed származzon, ezalatt a birtokodban kell maradnia legalább négy főkincsnek (ezért jó, ha mind a hatot sikerül megfújni).

Én azt javaslom, hogy sok kis csapat helyett egy vagy két nagy bandát küldj ki olyan helyre, ahol jó a bevétel (Közép-Kelet, USA középső része, Európa vagy Közép-Ázsia), és lehetőleg alacsony a „Heat" értéke. Négy-öt technikus és ugyanennyi őr már elég biztos megoldás, ha közben befut az ellenség, a kieső tagok nélkül is meglehet így a pénz, én 16 ezer körül dolgoztam, az öt perc végén 12 ezerre csökkent a bevétel.

1. SZIGET - OPCIONÁLIS FELADATOK

I. CURSED COLLECTION

A világ négy régiójában megtalálható egy ősi totemoszlop négy darabja. Íme a helyek:

1. Borneó (Polynesia)
2. Azerbajdzsán (Central Russia)
3. Jemen (Middle East)
4. Mexikó (USA, West Coast)

Derítsd fel őket, majd szedd össze. Vigyázz, az egyes darabok elátkozottak, azaz csökkentik a közelben állók képességeit! (Legjobb bevitetni a szentélyedbe, majd rázárni az ajtót, 3-as kóddal.) Ha mind a négy megvan, gondoskodj róla hogy egymás mellé kerüljenek, és összeállnak maguktól. A komplett totem nagyon jó, minden értékre pozitív hatással van, így pl. jó helye lehet a vezérlőteremben! FONTOS: ezt a feladatot mindenképp az első szigeten hajtsd végre, a másodikon hiába rakod össze a darabokat, nem áll össze a szobor!

II. FAKING IT

Érdekes játék! Az Antarktisz egyik kutatóbázisán egy klónozó gépet őriznek. Lopd el (Steal the cloning chamber), majd amint megérkezik a laborba (legyen neki hely!) válaszd ki főgonoszod, és jobb klikkel aktiváld a gépet. A figura belemászik, majd kisvártatva megérkezik egy munkás, elfoglalja a másik kabint, és hamarosan előmászik egy klón. No most. A szigetre érkezik pár különleges ügynök (a kurzort fölémozgatva ezt kell olvasnod: „An Evil Genius-hunting assassin." Ha sikerül elérned, hogy ez a karakter megölje a klónt (egyszerűen jelöld ki és tereld a gyilkosa elé), a „Heat" értéke a Föld minden régiójában radikálisan csökken. Összesen öt klónt készíthetsz, de vigyázz: ha nem a speciális ügynök, hanem bárki más nyírja ki a másolatot, a Notoriety értéke csökken!

KÖLTÖZÉS

Ha végrehajtottad a fő feladatsort, a világtérképen alul megjelenik egy zöld „NEW ISLAND" gomb. Ha erre kattintasz, átköltözhetsz a második szigetre, végrehajtani ördögi tervedet. Ám ne kapkodj! Ha biztosra akarsz menni, teljesítsd az alábbiak mindegyikét:

- Legyen meg mind a kilenc alapadat (IV/2), ekkor ugyanis megkapod az összes laborgépet az új szigetre lépve (kivéve azt, amit az első hármasból - III/1 - még nem találtál fel);
- Teljesítsd a két mellékküldetést;
- Gyűjts össze legalább egymillió dollárt, ugyanis költözéskor a kinccsen kívül minden ingóságot hátra kell hagynod…

Utóbbi a legfájdalmasabb húzása a játéknak. Bár a leírásban az szerepel, hogy a tárgyak törlésekor semmiféle pénzt nem kapsz vissza, én azt tapasztaltam (legalábbis könnyű szinten), hogy csak megtérül valami kevés. Tehát ha megvannak a fentiek, győződj meg arról, hogy a szigeten nincs komolyabb ellenség, majd szép tempósan adj el mindent, az aprókkal ne törődj, a drága holmira menj (laborgépek, vezérlők, generátorok stb.), majd nyomd meg a fent említett gombot. Ekkor minden embered elindul a kikötői raktár felé,

magukkal cipelve kincseidet. Ha kiürült a bázis, válaszd ki a főgonoszt, és jobbal klikkelj a depóra. Amint eléri azt, a költözés lezárul.

2. SZIGET - FŐ KÜLDETÉSEK

Nos. Az új szigeten teljesen nulláról indulsz, kincseid az átmeneti raktárakban és szétszórva mindenhol, úgyhogy igyekezned kell (ha kevesebb pénzt látsz a kijelzőn, mint amennyinek lennie kellene, ne aggódj: a maradék lé nem fért a raktárakba, amint megépítesz egy ilyen helyiséget, megkapod a teljes összeget).

A lényeg: az ördögi gépet a hegy közepén lévő kráterben megépített silóban fogod összeácsolni, az ugyanis egy rakéta lesz. Épp ezért próbáld meg úgy kialakítani a bázist, hogy legalább kráter hosszanti két oldalán folyosó fusson, de a legjobb, ha körbeveszed folyosóval - így jól kitudod használni a helyet. Nagyon fontos, hogy „folyasd be" a folyosót a kráterhez. A sötétebb kövekbe lesznek ugyanis bemarva a lejutást biztosító ajtók, és jó, ha legalább 3-4 lesz ezekből.

A bejáratot (jobb klikk a dzsungelben, láda, „Evil Base Entrance") a dokkal szemben építsd meg, van itt egy vízszintes szakasz (ha a depó 6 óránál van, ez a pont kb. 1 óra felé), az építményt a külső részre kell helyezned. Ezután jöhet a fenti folyosó, majd a többi helyiség, legfontosabb a raktár, hogy legyen hová eldugni a szajrét, de a többi cuccot is hord be, ideiglenesen elférnek a folyosón, ezután

bontsd le a külső raktárt. Sorrendben jó a generátorteremmel, laborral, vezérlővel folytatni, ezután barakk, a szociális helyiségek, majd fegyverszoba, hűtőkamra végül a szentély. És ne felejts el a bejárat közelében hagyni helyet a csapdáknak is!

I. ROAD TO DOOMSDAY

1. Lopd el a Tudás Kódexét

Ha a laborod megépült, a fenti eszköz (Codex of Knowledge) megjelenik Szibéria északi felében, az egyik szigeten. Rabold el, amint a gép a laborba érkezik, a küldetés kilöve.

2. Bérelj tudóst

A Kódex kutatásához egy nagy koponyát kell találni (Mercenary Scientist). Ezek az emberkék az összes nagyhatalom területén felbukkannak automatikusan, úgyhogy nem lesz nehéz rájuk bukkanni, kapj el egyet. Fontos! Amikor már csak úgy 10-20 mp van hátra a küldetésből, a helikopter-leszállóhoz tereld oda valamelyik bérgyilkosod! Amint ugyanis a bácsi megérkezik, őt eliminálni a szigetre téved pár bérgyilkos, úgyhogy jó, ha díszkíséretet adsz mellé, no és persze a csapdákon is át kell terelned őt…

Ha sikeresen megérkezett a Kódex mellé, egyelőre a megvédése a cél (készültségbe mindenkit!). Az üzenetsorban rendszeresen megjelenik, hogy halad a munkával (Codex of Knowledge is 40% analyzed.). Ha 80%-ot eléri, ismét terelj oda egy bérencet…

3. Öld meg az árulót

Amint a tudós befejezte a munkát, azonnal kész elárulni téged. Abban a pillanatban, hogy villogni kezd a feladatlap gombja, jelöld ki a bácsit eliminálásra - ezért jó, ha állítottál mellé egy megfelelő embert. Ha meghalt, a küldetés sikeres.

4. Válaszd ki a gépet

A Kódex segítségével háromféle gép építhető:

- Codex + Greenhouse = ID Eliminator (minden ember egyforma lesz)
- Codex + Enviromental Chamber = Earthquake Beam (földrengés)
- Codex + AI Supercomputer = Gravity Disruptor (megszűnő gravitáció)

Elméletileg a két utóbbi laborgépet megkapod a szigetre lépve, a Greenhouse-t viszont csak akkor, ha az első szigeten megszerezted mind a 9 adatot (legalábbis én így tapasztaltam). Természetesen mindez a továbbiakat nem befolyásolja, csak a zárómozi lesz más…

5. Építsd meg a kilövőállást

Ez a legegyszerűbb feladat. Nincs más dolgod, mint a kráter felett jobbal klikkelni, ekkor megjelenik a szokásos menü, az objektumok között egyetlen cuccot találsz: „Rocket Silo Foundations". Válaszd ezt ki, és semmi mást nem kell csinálnod, máris nekiállnak az embereid az építésnek. Előtte mindenképp győződj meg, hogy a fent leírtak szerint a folyosó „befolyjon" a kráterhez!
Ha az alap kész, jöhet a hangár. Az alsó rész felett, vagy ha ott nem működik, a kráter övező sötétebb szikláon jobbal klikkelve feljön egy ablak, benne egyetlen tétel: Hangar.

Ne variálj, „színezd ki" a teljes placcot, ez kb. 60-80 ezer $ lesz.

II. GLOBAL CHAOS

1. Gyűjtsd be az alapanyagokat

Kicsit homályos a leírása a feladatnak, de ezért vagyok itt… Szóval. A rakéta öt alkatrészből fog állni, ehhez összesen 25 láda alapanyagot kell begyűjtened. Tulajdonképpen lényegtelen az arány, akár egyfajtát is összeszedhetsz, ám ez úgysem fog menni. Előfeltételek:

- a 25 ládát a hűtőkamrában kell tárolni, tehát bővítsd ki a meglévőt, vagy építs egy megfelelő méretűt (25 egység + körben 1-1 + ajtó).
- Legyen minimum 4-5 kvantumfizikusod és 6-8 zsoldosod (Mercenary). Ezeknek minimum 2-2 oktatóeszközt (elektronmikroszkóp, kis lóállás) építs.
- Legyen kéznél legalább 6-8 szociális munkás (mindegy, milyen).

Ha ezek megvannak, nézz körül a térképen, látnod kell a cuccokat (csillogó jel, csinos kis fémláda), én ilyeneket találtam (nem zárom ki, hogy máshol is vannak még):

- Olaj: Ukrajna (Eastern Bloc)
- Érc: Tibet (Central Asia)
- Gyémánt: Pretoria (Southern Africa)
- Titán: Peru (South America)

Mindegyiknél ajánlott túlbiztosítani, tehát úgy 8-10 őr, 6 zsoldos, 3-4 kvantumfizikus, és melléjük minél több tudományos kolléga (időcsökkentés), katona (védelem), és szociális koma („Heat" moderálása). Ennél a küldetésnél kissé módosul a mechanizmus: amint lejár az idő (30 mp, de ezt lecsökkented majd 10-15 mp-re), egy láda a tiéd, és megy tovább a buli a következő csomagért. Ez addig folytatódik, míg van embered a régióban. Természetesen bármit is teszel, hullani fog a nép, hiszen a „Heat" a hegyekig ér. Ajánlom, hogy számold a pakkokat, és úgy 5-8 magasságában (ha jól állsz, 10-ig is mehetsz) állj le, és vondd vissza az erőket, majd építsd újra a csapatot, és állj neki megint.

Eközben a másik pontot is érdemes elkezdeni!

A továbbiak tekintetében van egy kis zavar a játékban (nem az egyetlen). Ha megvan a 25 láda, semmi nem jelzi, hogy minden baba lenne. Úgy, mint a hangár építése esetében, az alsó placcon, vagy a kráter körüli sötét sziklákon jobbal klikkelve megjelenik egy ablak, benne az öt alkatrésszel (Rocket Stage 1-5). Vedd meg mindegyiket (nem pénz…), ekkor embereid elkezdik odahordani az alapanyagokat. Ha minden rendben, megkapod a 3. feladatod, ha nem, gyűjtened kell még anyagot (a megjelenő üzenet, siker esetén: „The rocket body is fully constructed…"). Arra mindenestre legyél felkészülve, hogy nagy lesz az ellenséges forgalom a szigeten…

2-11. Diplomatacsere

Az öt nagyhatalom képviseletében öt nagykövet érkezik a szigetre. Kapd el őket - elegáns, jóvialis urak, följéjük mozgatva a kurzort az „X Ambassador" olvasható, az X helyén persze a megfelelő szövetség neve. Nem árt persze, ha építesz 2-3 cellát, az ideális az 5, hogy ne legyen gond belőle. Amint bezsuppoltál egyet, máris lehet kínozni, fizikai eszközökkel (vallatószék, könyvespolc, labor). Eközben legalább 3-4 diplomatát kell képezned, jó, ha 2 tréningeszközt is beállítasz ehhez. Az lesz a feladatod, hogy amint a fickó elpatkolt a fag-

gatásban, a helyére saját emberedet ültesd. Íme az öt helyszín - van, ami magától megjelenik (csillogó pont, vörös öltönyös úr), van, amit fel kell kutatnod, ám nekem volt, hogy csak egy kvantumfizikus munkájától jelent meg a feladat, azaz nem árt minél jobb (és több) tudományos szakit odaküldeni!

- H.A.M.M.E.R.: Jugoszlávia (Eastern Bloc)
- S.M.A.S.H.: Uruguay (South America)
- S.A.B.R.E.: India (The Indian Subcontinent)
- P.A.T.R.I.O.T.: USA, keleti part (East Coast)
- A.N.V.I.L.: Szingapúr (Southeast Asia)

III. ENGINE CONSTRUCTION

Ha a fenti kettő pont megvan, jöhet a hajtómű. Küldj jó erős tudóscsapatot Marokkóba (North Africa) kutatni, meg kell jelennie egy tervezőasztalnak, akciózz (Steal The Rocket Engine). Minimum 5-6 playboy és ugyanennyi diplomata kell, plusz annyi háttér, amennyit nélkülözni tudsz!

Amint az asztal a tervekkel befut a bázisodra, a szokott módon (alap felett, sötét sziklák) jöhet a jobb klikk és a „Rocket Engines" megvásárlása.

IV. DOOMSDAY BECKONS

Három feladatot találsz itt, ezek közül csak egyet kell teljesítened, én a C pontot ajánlom.

A. Lopd el és kutasd ki a P. A. T. R. I. O. T. technológiáját, és védd meg!
Új-Mexikóban (USA, Mid-West) találsz egy Gyroscopic Plasma Inducer nevű gépet, ezt kell ellopnod, majd míg tudósaid dolgoznak rajta (a feladatlap kijelző csíkjának be kell telnie), visszaverni a hatalmas tömegű ellenséget.

B. Lopd el és kutasd ki a S.A.B.R.E. és az A.N.V.I.L. technológiáját, és védd meg!
A két hatalom területein kutass (zöld és narancs). Én ezt hanyagoltam, de azért ilyeneket találtam:

- Meteorit, Polynesia
- Electromagnetic Flus Trasponder, Australasia
- Automatic Decoder, Europa

Feltételezem, több is lesz, nem lehet őket eltéveszteni, borzalmas emberanyag kell az ellopásukhoz. Épp ezért javaslom ismét a következő pontot! (Itt is a kijelző csíkot kell figyelni amúgy.)

C. Kapd el az űrhajót és vallasd ki!
Szerintem ez a legegyszerűbb történet. A szigetre érkezett egy orosz űrhajós, nem téveszthető el, csinos szkafanderben flangál. Kapd el, majd vondd vallatóra. Három értékét kell lenulláznod: az életerejét (Health, piros), a koncentráló-képességét (Attention, lila), és a sütnivalóját (Smart, sárga). Bár még nem mondtam, akkor most: a kínzóeszközök különféle értékeket támadnak. Az életerőt a fizikai kínzóeszközök csökkentik, erre jó akár a vallatószék, akár a kedvenc könyvszekrényem. A lila érték lenyomásához legjobb a laborban az AI Supercomputer, némi halálra csikizéssel. Az elme összezavarásához pedig semmi más nem alkalmasabb, mint a már használt konyhai nagymixer. Hogy megtörd az asztronautát, mindhárom eszközzel legalább kétszer kell megpurgálnod őt (ismét csak figyeld a feladatlap kijelzőjét!).
Két dologra figyelj:

- Amint egy kihallgatásnak vége, embereid magára hagyják az áldozatot. Ilyenkor hamar rá kell klikkelni, és kiadni rá az elfogási parancsot, különben futhatsz utána…
- Nagy mennyiségű jó katona érkezik a szigetre a kiszabadítására, úgyhogy legyél felkészült (riadókészültség, bérgyilkosok betárazva)

V. SATELLITE CONSTRUCTION

Ha bármelyik a háromból teljesül, elérhetővé válik a műhold. Építsd meg (jobb klikk alap felett vagy sötét sziklák, Rocket Satellite).

VI. EVIL ULTIMATUM

1. Teszteld a hajtóművet
Jobbal klikkelve a hangáron kell látnod egy „Catwalk Console" cuccot. Válaszd ki, és helyezd el úgy, hogy a krátert övező belső korláthoz illeszkedjen. Ha kész, jelöld ki főgonoszodat, és jobbal kattintva aktiváld a konzolt. Két lényeges pont:

- Ha lehet, mind a 100 embered a bázis területén legyen.
- Jó, ha van több lejárat az alsó szinthez (lásd a sziget bevezetőjében, ill. az I./5. pontot).

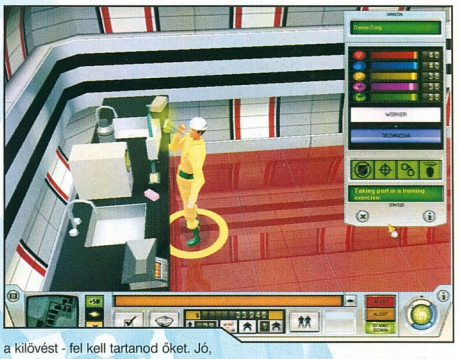
E fenti kettő azért fontos, mert a tesztelés kissé fogyasztja az embereket, és neked 1 percig folyamatosan üzemeltetned kell a hajtóművet - a kiesőket a fentről lerohanók fogják pótolni, ha van emberanyag. A sikeres próbaüzemről zene és kiírás (The engine test was succesfully completed!) tájékoztat. Jöhet a második pont.

2. Tarts tévéadást
A feladat három részből áll.

- A belső szentélyedbe új berendezést vásárolhatsz, ez nem más, mint egy tévéstúdió. Vedd meg, helyezd el (ha kell, előtte bővítsd a termet).
- A külső részre is új eszköz vehető, egy adótorony (Transmitter Aerials), öt darabot kell belőle építened. Ne nagyon szórd őket szét, de azért tarts távolságot, hogy egy esetleges harcban ne sérüljön az összes, és építsd jól védhető helyre, pl. a bejárat mellé. Fontos! Ezt akkor tedd meg, amikor a TV-stúdió felépült, és odaküldted a főgonoszod is, hogy minél előbb lezavarhasd az adást.
- Ha az öt torony áll, válaszd ki a főhőst, és jobbal klikkelj a stúdióra. Az ultimátum elmondatik.

VII. TAKE OVER THE WORLD

Ez automatikus buli, a TV-show után elindul egy visszaszámláló. Valós időben kb. 12 percig készül a rakéta, ez alatt tömegében érkezik az ellenség a szigetre, hogy meggátolja



a kilövést - fel kell tartanod őket. Jó, ha még az adás előtt lenyomsz pár küldetést a nagyvilágban, ezek jó része ugyanis összeugrasztja a szövetségeseket, és egymást is lövik majd nagy kedvvel…

Ha az idő lejár, végrehajtódik az ellenőrző ciklus, majd megjelenik egy nagy indítógomb a panel alján. Kattints rá, és dőlj hátra - a világ a tiéd!

2. SZIGET - MELLÉKKÜLDETÉSEK
Most végre helyre állhat a világ rendje - legyőzheted a mesterkémeket! Ehhez fel kell kutatni a gyenge pontjukat és ott ütni, őket, ahol legjobban fáj… Mindegyiket el kell majd kapnod, legjobb riadóval (sok lúd disznót győz), vagy gyengítés után. Fontos, hogy legyőzésüknél jelen legyen a főgonosz, ez általában automatikusan megtörténik, ha mégsem, tereld oda magad!

1. Marina Mamba semlegesítése
Kapd el a csajt, majd válaszd kínzóeszközül a gyengélkedő (Infirmary) vizsgálószékét (Examination Chair). Itt a dokik kicsit átszabják a lány arcát, aki ezek után világgá szalad…

2. Jet Chan legyőzése

a) Menj Tibetbe (Central Asia), kapd el Chan öreg mesterét (Kidnap Jet Chan's Mentor). Ehhez két harcművészre lesz szükséged, de jobb, ha van 3-4 a tarsolyban, és melléjük adj sok kísérőt…
b) Ha megvan a bácsi, kínozd meg. Csak fizikai erőszak hat rá, tehát a vallatószék, vagy még jobb a könyvszekrény.
c) A mester elárulja: ha valaki legyőzi Chant, elbujdokol szégyenében. Nosza! Kapd el, majd a celládból (ahol a vízben, kenyérben némi gyógyszert is kapott) vidd „vallatni" a tréningszoba tatamijára (a harcművészek edzőcucca). Nem baj, ha nincs épp „kéziharcos" a környéken, nekem elsőre egy diplomata birkózta le…

3. Katarina Frostanova félreállítása

a) Menj Novoszibirszkbe (Siberia), kutass, míg megjelenik egy nagy hómaci. Lopd el (Steal Mr. Snuggles)! Ez az egyetlen „lény", aki iránt a nő érez valamit. A játék a tréningszobába kerül.
b) Kapd el a csajt, majd vallatás, cél a mackó. Hamarosan megérkezik egy ember, és szétkaszabolja azt Kati szeme láttára. Aljas…

4. Dirk Masters térdre kényszerítése

a) Kutass, cél USA, Minneapolis (Mid-West), találnod kell egy üvegburába zárt törülközőt, mint akciót (Infiltrate Dirk Master's Gym), hatjsd végre (legalább 2-3 playboy legyen veled, ugyanennyi biokémikus).
b) Ha megvan a textildarab, irány a kutatás, a biotankokba áztasd bele a cuccot.
c) A szuperfiú illegális szteroidoktól erős. Nosza kapd el, majd vallatáskor cél a biotank, mártsd bele a zöld trutyiba…

5. John Steele (mellék)pályára állítása
Ha a riadórendszered megbolondul, ha az összes ajtó egyes kódra áll, tudhatod, John Steele a szigeten jár. Tőle csak a játék végén tudsz megszabadulni, bár erre konkrétan nem kapsz küldetést. Egyszerűen szereld össze a rakétát, de még ne lődd ki. Steele meg fog jelenni a szigeten - figyelj oda, kapd el, és amint a cellába került, nyomd meg a piros gombot, és élvezd a műsort…

}{redenc
kredenc@pc.games.hu

FEL, FEL VITÉZEK A CSATÁRA!

Avagy Catan szigetének lovagjai

Vannak játékok, amelyeket nehéz bemutatni. Nehéz, mert aki ismeri, annak nem kell, mert szereti; aki viszont nem ismeri, annak hosszan kell magyarázni a szabályokat, holott a játékban olyan egyszerű minden…

A Catan telepesei egy ilyen játék, és hiába lesz jövőre 10 éves, még mindig újabb és újabb híveket szerez magának. Az európai társasjátékok közül a legkitartóbb „nagy öreg" éppen kiegészítőinek, és házi szabályainak köszönheti fenomenális sikerét.

Az alapjáték rettenetesen egyszerű: két induló településből kell utak, települések és városok felhúzásával, fejlesztés-kártyák és pluszpontok segítségével mielőbb kiépülni, és 10 győzelmi pontot szerezni. Mindezt egy véletlen kialakítású pályán, amely mezőire számzsetonok kerülnek. Arról a területről gyűjthetjük be a termékeket, amelyik a két kockán kapott érték alapján kijön, minden falunkért egyet, minden városért kettőt. A termékeket egymással, vagy - nagyon rossz arányban - a bankkal cserélhetjük, de a tenger felé nyíló, különféle kikötők megszerzése a bankkal való cserét megkönnyíti. Építkezni pedig a megadott nyersanyagok beadásával lehet a játéktáblára: ekkor a pályára kerül a stratégiánkba, vagy éppen a szituációba illő építmény.

Ellenfeleink akadályozhatnak több módon: elénk vághatnak, megszakíthatják hosszú útjainkat, de akár a rablót is hozzánk rakhatják, aki nemcsak mezőnk termelését blokkolja, de ráadásul egy embertől ellop egy lapot aktuális irányítójának is. Rablót persze nem lehet akármikor áthelyezni: ehhez hetes dobás kell, vagy egy fejlesztés-kártya: a lovag.

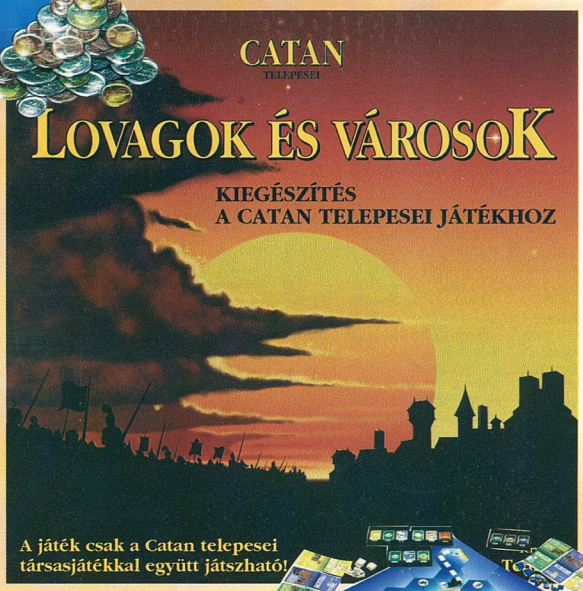
Ennél a pontnál azonban elérkeztünk oda, hogy mesélhetek az új kiegészítőről. Az eddigi nyugodt, építkező szigetet megrohanták a barbárok. Távoli szigetükről elindultak, hogy kifosszák városainkat! Visszaverésükhöz újfajta lovagi seregre lesz szükségünk. A Lovagok és Városok (L+V) egyik legnagyobb újítása, hogy a lovagokat ezentúl nem kártya képében vehetjük (az az a L+V-ben nem lehet fejlesztés-kártyát venni, csak szerezni!), hanem egy érc és egy birka befizetésével a táblára kerülnek, és itt küzdenek a barbárok (na és persze egymás) ellen.

A L+V másik fontos jellemzője, hogy a városok nem feltétlenül dupla termelést produkálnak, hanem egyes mezőkön új termékeket, ún. árukat, vagy termékeket (Pénzt, ruhát, papírt). Ezek felhasználásával építgethetjük városunkat, amely megfelelő dobás esetén hozzásegíthet az adott típusú fejlesztés-kártyához. (A termékeket szabadon adhatjuk-vehetjük egymás közt, azonban a bankkal csak az általános szabályok szerint cserélhetjük őket, és be sem válthatóak nyersanyagokra.) Ezen túl, ha elég sok ilyen fejlesztést végzünk egy (kereskedelmi, tudományos, vagy katonai-intrikus) típusból, akkor metropoliszt építünk, ami védi a városokat a barbároktól, és két pluszpontot ad. Ilyen fejlesztése mindenkinek lehet, de a metropoliszt a leggyorsabb kapja meg

A barbárokkal való küzdelem nyertese, a legtöbb aktív lovagot beadó játékos egy pontot kap. (Holtverseny esetén fejlesztés-kártyát; így juthatunk olyanhoz is, amilyet soha, de soha nem szereznénk.) Az aktív lovag igazából a cselekvőképest jelenti, hiszen csak ők tudják felvenni a harcot a barbárokkal: azok, akik az utakon közlekedtek, a rablót kergették el éppen földjeinkről, vagy más lovagokkal küzdöttek, némi kaja (egy búza) felhasználásával „kipihenik" magukat. A lovagi seregek közt aztán néha igazi fegyverkezési verseny alakul ki, amelyet legkönnyebben a (pénzből) katonai hatalmat fejlesztő ember nyerhet meg: neki ugyanis lehet kettő 3-at érő lovagja is, míg a fejlesztéssel nem rendelkezőknek két-két egyes, illetve kettes erejű lovaggal kell beérniük. A katonai fejlesztés teszi lehetővé, hogy fejlesztés-kártyát (igen, a „Kém"-mel ilyet is lehet!), utat, lovagot lopjunk, illetve hogy a különböző földesúri huncutságokkal töményetlen lapot zsákmányoljunk.

Ha nem vagyunk elég erősek a barbárok legyőzéséhez, (nincs legalább annyi aktív lovagunk összesen, mint város a táblán), akkor a barbárok a legkisebb aktív lovagi hatalommal rendelkezőtől (holtverseny esetén a holtversenyben lévőktől) egy várost faluvá rombolnak. Akinek csak falvai maradnak, annak a barbárok puszta kellemetlenséget jelentenek, nem is számítanak be a legkisebb lovagi hatalom számításába.

A barbárok közeledését egy külön mezőn lehet követni. Akkor lépnek, mikor a harmadik (eseményeket jelző) kockán barbár hajó jön ki. A teljesen új esemény-kocka mellett a „piros kocka" kap szerepet, azaz az egyik kocka mostantól színes lesz. Erről állapíthatjuk meg, hogy ha nem barbárok jönnek (az eseménykockán), melyik fejlesztési ág melyik épülete



hoz tulajdonosának lapot: aki eléri vagy meghaladja az adott szintet, fejlesztés-kártyát kap, melyet akár azonnal fel is használhat.

Újdonság még a városfal, amely nagyszerű lehetőséget ad, hogy a rabló ellen tegyünk valamit: minden városfalért kettővel több lapot tarthatunk büntetlenül a kezünkben, mikor hetest dobunk. Igaz, csak három van belőle, és nem lehet egy város alatt több, de így is óriási segítség.

A papír alapú, tudományos utat választók gyorsabban tudják építeni, és fejleszteni városaikat. Nekik adatik meg két különleges élmény: előre megmondhatják, mennyit dobtak („Alkimista"), illetve kicserélhetik két mező termelőszámait („Feltaláló"). Ezen kívül, ha elég sokat fejlesztettek, akkor is választhatnak egy nyersanyagot, ha nem hetest dobtunk, de nem kapnak semmit. Fejlesztés-kártyáikkal pedig különböző dolgokat pótolhatnak: nyersanyagokat, termékeket, és az építkezésekhez (út, lovag, városfal) szükséges anyagokat.

A szövetből birodalmat építő kereskedők lételleme az adásvétel. Fejlesztéseikkel olyan lapok birtokába juthatnak, amely nyersanyagokat, de akár termékeket is monopolizálhatnak, kötelező cserékre vehetik rá ellenfeleiket, vagy éppen turkálhatnak a jobban állók kezéből két lapot. Az ő nagy előnyük, hogy termékeket 2:1 arányban cserélhetnek, ha eléggé felfejlesztették a piacaikat :, továbbá, hogy a (plusz egy pontot is jelentő) kereskedő szolgáltatásait is igénybe vehetik, amely mobil kikötőként cserél nekik egy terményt, ameddig csak szolgálatukban tudják.

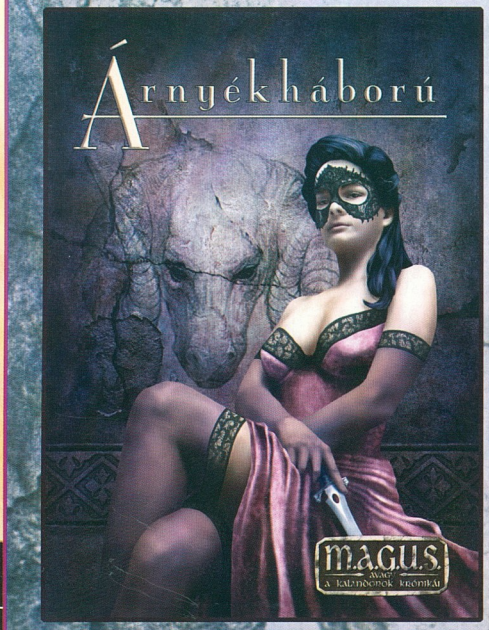
A L+V ezzel Catan békés, építgető szigetét egy csapásra mozgalmas, kereskedőktől, katonáktól, és néha barbároktól hemzsegő szigetté változtatja. A játék hallatlanul más, mint az alap Catan játék. Kicsit hosszabb, de mivel számtalan lehetőség nyílik meg az új taktikák és a legjobban állók visszafogása előtt, ezért sokkal változatosabb, és izgalmasabb is. Bevallom, hogy én igazán szívesen játszom így, mivel nekem egy kicsit egyhangúnak tűnt az alap játék. Igaz, több időt kel rászánni, és eleinte nehezen lehet megszokni az új dolgokat, de másodikra-harmadikra már mindenki tudni fogja, miről is van szó a kiegészítőben (ugyanúgy, mint a Catan esetében…). Csak azt tudom mondani: próbáljátok ki!

BBandi

JÁTÉK ÉLŐBEN

A Lovagok és Városokat sok más játékkal együtt ingyenesen ki lehet próbálni az Erzsébetvárosi Közösségi Házban (Bp., VII. ker. Wesselényi utca 17., Kapocs Kulturális Egyesület) hétfőn és pénteken, 6 óra után.

Aki az L+V-vel bővített játékkal akarja magát kipróbálni, vagy kíváncsi a kiegészítőre, a bajnokságon kívül 2004.11.27-én nyílik rá módja.



Árnyékháború

Gorvik kegyetlen birodalmának urai időtlen idők óta vívják rejtett csatáikat a hatalomért. "Tőr, méreg és mosoly" - ezek a fő eszközök a maroknyi főrang vetélkedése során. A hatalmi harcokban így vagy úgy, de szerepet vállal az összes boszorkányrend, tolvajcéh és fejvadászklán, akik aktuális érdekeiknek megfelelően kötik meg, vagy bontják fel szövetségeiket. Ezek a szervezetek többnyire nagyobb hatalmak eszközeiként vesznek részt a küzdelemben: hol egymással, hol a mágusokkal, a nehézvértes katonákkal, vagy épp a Kosfejes Isten papjaival kerülnek szembe. Az ÁRNYÉKHÁBORÚ mibenlétét Ynev e szegletének avatott ismerője, Raoul Renier tárja elénk, egy egészen a kezdetekig visszanyúló írásában.

Az ÁRNYÉKHÁBORÚ társasjátékban magad is egy lehetsz azok közül, akik sötét eszközökkel törnek az egyeduralomra, és olyan szövetségi rendszert kell kiépítened, amely kiterjedésében és erejében felül múlja a többi játékosét. A feladat nem egyszerű: a kártyák képében öt tartomány összesen kilencven hatalmi csoportja avatkozhat be a játékba. Belőlük kell létrehozni az első szövetségeket, és aztán tovább bővíteni, összekapcsolni őket, egészen a győzelemig. Lehetőség adódik majd arra is, hogy saját oldaladra állíts néhány támogatót, vagy épp egymásnak ugraszd az ellenfelek szövetségeseit - az ÁRNYÉKHÁBORÚ menetét nem nyíltszívű lovagok, hanem körmönfont cselszövők és hidegfejű taktikusok irányítják. A véletlen szeszélye azonban számukra is bőven tartogat meglepetéseket; ráadásul a játszmákat további húsz lap sorsfordító eseményei teszik még izgalmasabbá.

Megjelenik novemberben!

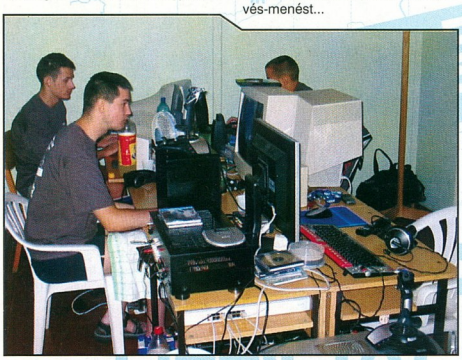
www.gameskut.hu

MEGESZ CAMP 2004

Avagy egy csipetnyi táborozás

A Megesz Tábor olyan, mint egy szendvics. Nem az a fajta mindennapi, összecsapott szendvics, mint amilyeneket a vonatállomások büféjében lehet kapni, hanem inkább olyan, mint ami miatt a Jóbarátokban Joey néha ölni tudna. Sokféle dolgot lehet bele tenni és az ízek különlegesen finom módon keverednek. Ez volt a tizedik ilyen szendvicsem, de érzem, még meg tudnék belőle enni legalább ugyanennyit.

A szakácsok idén is a szokásosak voltak. Az eltelt évek során már mesterszakácsokká értek, jól tudják, hogyan rakosgassák egymásra a finomabbnál finomabb összetevőket, anélkül hogy bármit is túladagolnának. A szendvics alapjául szolgáló „kifli" megtalálása most nem volt minden nehézség nélküli, már-már attól féltünk, talán nem is találunk rá. Végül Miskolc-Tapolcát sütöttük ki. Nos az Éden Kemping sokat ígérő nevéhez méltóan - bár tökéletes nem volt - a lehető legjobb választásnak bizonyult. A táborozók hamar megismerkedtek, és meg is barátkoztak az egyetemi



gólyatáborokon megedződött személyzettel.

Aki hozzám hasonlóan szereti a hasát, jól tudja, hogy az igazán finom szendvicsbe sokféle tölteléket kell tenni. Régi házigazdáink igazán mindent elkövettek, megvolt a viszonylag gyors internetelérés, mely már az első nap működött. A házak kellemes fás környezetben voltak, egyes szobákat egész kis dzsungel vett körül. A hálózat gyorsan felállt, de tapasztalataim szerint minden évben van olyan ember a házunkban, aki nem igazán boldogul vele. Idén ez a kellemes feladat rám jutott. Mindenesetre a harmadik napra már vidáman nyomtam az idén slágernek számító Battlefield Vietnamot, miután Jocó - állandó odajárkálásomat megelégelve - végre helyrerakta a gépem. Na persze a többiek a szokásos CS-Warcraft duót sem hanyagolták. Escape barátom pedig négynapos tábori jelenléte alatt az internetes chatszobák varázslatos világában bolyongott, olyannyira elmélyülten, hogy nem vette észre, magányos, kiéhezett nőszemélyek helyett csak szobatársaival sikerült megismerkednie... A házak kényelmesek voltak, sok helyre benéztem, mindenki szépen berendezkedett, egyesek mikrosütőt, klímát is hoztak. Átlagban négyen-öten laktak a szobákban, nálunk előfordult, hogy tíz ember és kilenc gép volt. Azt a jövés-menést...

Az idő persze rossz volt, strandolni csak a legbátrabbak mertek, mi inkább a Barlangfürdőt választottuk és szinte minden nap órákig áztattuk magunkat a jó meleg termálvízben, vagy épp a folyosókon rohangáltunk a többi látogató elnéző mosolya által kísérve.

Idén nem jött stárvendég, voltak viszont programok azoknak, akik fel akartak állni néha a gépük elől. Dudi vezette a szokásos számítógé-

pes labirintus nevű compot, amelyről az utóbbi években még nem sikerült kideríteném, hogy pontosan mit is jelent, ahhoz meg nem éreztem magam elég okosnak, hogy induljak rajta. Később az okosságom számszerűsítődött is, az IQ-teszten (az egyetlen compon, ahol úgy éreztem, végre bizonyíthatok) sikerült nulla pontot elérnem. Remélem a bírák ragaszkodtak a verseny tisztaságához, és nem pontoztak le szándékosan. Lehetett még mindenféle sportot is kipróbálni, pingpong és teke is volt, én biztosra mentem és maradtam a póharemelgetésnél. Már az első nap gondjaink támadtak az üdülő személyzetével, akik megirigyelték a házunk elé kihelyezett karácsonyfaégőket és egy enyhe rábeszélés/leitatás kombináció kíséretében határozatlan időre kölcsönvették szobánk ékességét. Hosszas felkészülés és bátorsággyűjtés után végül, az utolsó nap éjszakáján erőnek erejével, na jó, inkább csendben lopakodva visszaszereztük.

Most jut eszembe, ettünk is. Minden délben hosszú, korgó gyomrú sor várt a FoodExpress kocsijára. Nekem ez még reggelinek számított, néha át is aludtuk. Esténként magunkhoz szokattuk a helyi pizzéria kiszállítóját, a félméteres átmérőjű pizzák érkezésekor hirtelen mindig az érdeklődés középpontjába került az, aki éppen megrendelte. A bevásárlóközpontokba szervezett túrák is népszerűek voltak, a Jagermeister- és sörkészleteket sürün fel kellett tölteni.

A szendvics mellé kellemes salátának ígérkezett az Olimpia. A közös tv-szobában esténként szép számmal gyűltek össze a sportrajongók és közös erővel drukkoltak azért, hogy Annus Adrián tudjon végre... ehm... szóval tudjátok.

Igazából rengeteg minden történt még a nyolc nap alatt, de ha mindent le akarnék írni, akkor bizony sokszor meghaladnám a kiszabott oldal kereteit. Én ezúton köszönöm mindenkinek, hogy jól érezhettem magam, neveket nem írok, mert akkor le kellene írnom a tábor teljes névsorát. Természetesen külön köszönet illeti Krisztát, Beart, Kufot akik a munka oroszlánrészét végezték és profi diplomataként már nagyon sokszor kisegítették a tábort a kisebb-nagyobb felmerülő zökkenőkből.

Azt hiszem augusztus végére egészen jólraktunk, de azt is gondolom, nem én vagyok az egyetlen aki már megint kezd megéhezni. A receptet Ti is letölthetitek a *www.megesz.hu* weboldalról. Jó étvágyat!

Sir Thelen

Köszönjük az alábbi cégek támogatását:

acer ASUS automex MULTIMEDIA BenQ MSI MICRO-STAR INTERNATIONAL seven M PLEXTOR
ELECTRONIC ARTS™ Ramiris CNG KFT.

Sulinet online.hu

Tudta, hogy a Sulinet expressz kedvezményezetti köre lényegesen kibővült?

Július 1-től megközelítőleg kétszer annyian használhatják ki a lehetőséget, hogy adókedvezménnyel vásároljanak új számítógépet vagy részegységeket.

Eddig közel 200 000-en vették igénybe...

Legyen Ön a következő!

további információk:

www.sulinetonline.hu

Ne maradj le róla!

Sulinet expressz

e-yama
powered by iiyama

Sok érv szól e TFT monitor mellett...

...de talán a legfontosabb:

84 990,-Ft

Válassza a japán csúcsminőséget az iiyama-tól, kedvező áron!

17" (43 cm) képátmérő • TFT LCD technológia • 1280 x 1024@72Hz-es felbontás
14ms frissítés • 350:1 kontrasztarány • 350cd/m² fényerő • TCO99 • Beépített hangszóró

case COMPUTER
1135 Budapest, Tahi út 69. • Tel.: +361-450-2938 • Fax: +361-450-2931
E-mail: info@case.hu • www.case.hu • ÉRTÉKESÍTÉS CSAK VISZONTELADÓKNAK!

www.sulinetonline.hu

Sulinet expressz

Sulinet express keretein belül is megvásárolható
Keresse partnereinknél az ország egész területén!

STAR WARS BATTLEFRONT

Aki bújt, aki nem, indul a csata...

Az előző számunkban már olvashattatok egy részletes bemutatót a Lucasarts taktikai akció-játékáról C5 mester tollából. Mindezek után mégis úgy gondoltuk, hogy a már végleges, üzletben kapható verzió többjátékos részével érdemes még egy kicsit foglalkoznunk, hogy élesebb képet alkossunk azokról a finomabb részletekről, melyek egy átfogó bemutatóba - főleg helyhiány miatt - nem férnek be. Nem állítom, hogy két oldalon minden finomságot be lehet mutatni, főleg nem akkor, ha egy többjátékos mód a leírás tárgya, de remélem, sok hasznos dologgal sikerül hozzájárulnunk ahhoz, hogy kezdetben a játék útveszőiben ne tévedjünk el.

ELŐKÖVETELMÉNYEK

Miután felpakoltuk a játékot a vinyóra, rögtön töltsük is le a legújabb patch-et a játékhoz. Ha van netünk, akkor ez az első indulásnál automatikusan megtörténik, illetve a böngésző megnyit egy ablakot, melynek alján találunk egy linket a javításhoz. Ennek futtatása után ismét indíthatjuk a SWB-t. A kötelező profilkreálás után böküjnk nyugodtan a multiplayer feliratú gombocskára, mivel nagyon más beállítanivaló nincs is. Ezek után egy GameSpy accountot kell készítenünk, mely szintén nem ördöngös dolog.
A haszna ennek annyi, hogy láthatjuk, hogy a GameSpy milyen szervereket tud nekünk felajánlani játékra, másrészt ügyköödéseink statisztikája bekerül a központi adatbázisba, melyet bármelyik böngészőben le tudunk hívni. Ezt a részt kicsit felturbóztuk, részleteket az egyik keretes írásban találhatjátok.

BÁZISOK

Ahogy azt már C5 is bemutatta, játékmódokban a SWB nem bővelkedik, ez magyarul annyit tesz, hogy összesen egy van belőle. Ez pedig a mára már klasszikussá vált bázis-

foglalósdi, azaz a két ellenséges csapatnak a lehető legtöbb bázist kell a lehető leghosszabb ideig megtartania. Mindkét fél rendelkezik egy bizonyos „reinforcement point" értékkel, amely gyakorlatilag azt mutatja, hogy még hány katonát tud a csapat harcba küldeni. Ha ez elfogy, akkor a másik csapat nyer. Minden egyes elhalálozáskor a csapat pontjainak száma eggyel csökken. A bázisok ott jönnek a képbe, hogy ha az egyik csapat több bázist birtokol, mint a másik, akkor a másik csapat folyamatosan veszti el ezeket az erősítési pontokat. A térképen körrel jelzett bázisokat el lehet foglalni, míg a többi nem elfoglalható, viszont megsemmisíthető. Így el lehet érni, hogy az egyik csapat bázis nélkül maradjon. Ekkor ez a csapat addig nem tud katonát a játékba küldeni, amíg a még élők vissza nem foglalnak egy bázist. Az elfoglalás/visszafoglalás pofonegyszerű, mivel csak oda kell állni a bázisra és ekkor a jobb oldalon megjelenik egy kis ikon, mely pirosról/fehérről szépen átváltozik zöldre. A sebességet nagyban meghatározza, hogy hány szövetséges katona tartózkodik a bázison. A bázisok védelmére általában számos előre telepített fegyvert találunk, melyeket érdemes használni, hiszen még a nagyobb ellenséges járművekkel is el tudunk bánni velük.

FEGYVEREK / EGYSÉGEK

Fegyverek tekintetében nagy változatosságot nem találunk. Elnevezésekben ugyan lehetnek kü-

lönbségek, de a fegyverek minősége leginkább a kasztok között változik. Ez annyit tesz, hogy egy felkelő katona sugárvetője pontosan olyan erős, mint egy rohamosztagos fegyvere. Ugyanez igaz a rakétavetőnek megfelelő szerkezetekre, a pisztolyokra és a mesterlövészpuskákra is. Ez így is van rendjén, mivel a játékban számos szimmetrikus pályát találunk, melyeken az eltérő fegyverek könnyen kiegyensúlyozatlanságot okoznának. Az eddig tárgyaltak alól egyedül a speciális kasztok lógnak ki, mivel itt a felkelőknél a wookie bowcaster pontossága, a Kereskedők Szövetségénél a droidika négyszeres tűzereje, a Köztársaság jet trooperének mozgékonysága, és a Birodalom dark trooperének gyorsasága aligha vethető össze a hagyományos módon. Természetesen ezek a szuper támadó egységek sem mindenhatóak, hiszen a droidika lövés közben nagyon lassan mozog, a háti hajtóműves egységek pedig csak korlátozott ideig használhatják a felszerelésüket. Éppen ezért gyors, összehangolt és elsöprő erejű támadásokra találták ki őket. Ez egyébként a játék egyik fő sajátossága is.
Külön érdemes megemlíteni, hogy a rakétavetőkkel lőhetünk nyomkövető üzemmódban is, ennek pontosságát a célraterás ideje befolyásolja, minél hosszabb ideig tartjuk a célkeresztben az ellenséges gépet, annál pontosabban fogja követni azt. Azt se felejtsük el, hogy aknákat is rakhatunk. A pilóták elnevezése sokakat megtéveszthet, hiszen bármelyik kaszttal képesek vagyunk bármelyik járművet vezetni. Amire viszont nagyon jók, hogy a lerombolt lézerágyúkat és egyéb szerkezeteket meg tudják javítani és így újból lehet őket használni. Ez pl. a Hoth pályán nagyon jól jön.

JÁRMŰVEK

Ahogyan az manapság már nem ritka, a taktikai akciójátékok igazi csemegéjét a különböző járművek használata jelenti. Ez a SWB esetében sincs másként, mivel a legnagyobb csábító erőt a játékkal kapcsolatban is egy-egy, a filmekben látott masina kipróbálása jelenti. Így aztán ezzel nem is spóroltak a Lucasarts fejlesztői és jószerével minden fontosabb jármű bekerült, melyekre akár a legkisebb lézerágyút rá lehetett biggyeszteni. A pályák jó részén a megfelelő jármű birtoklása kulcsfontosságú lehet, így

TÁMADÁS A HOTHON

A felkelők pajzsgenerátora tűziják módjára adta át magát az enyészetnek miután több közvetlen találatot is sikerült elérnünk az AT-AT gyengének cseppet sem mondható lézerágyújából. "Szólj Vader Nagyúrnak, hogy megkezdhetik a leszállást" - utasítottam a mögöttem tébláboló hadnagyot, miközben közönyösen szemléltem a hóban mélyen alattunk mozgó foltokat: a lázadó disznók már menekültek. A Birodalom ismét bebizonyította, hogy a Halálcsillag fiaskója csupán csak egy kisebb botlás volt. Azonban nehezen felejthettem volna el, hogy alig egy fél órája még teljesen más képet mutatott a hoth-i csatamező. A most már nyugodt jégmező leginkább felboldult hangyabolyra emlékeztetett. Bár a technikai fölény teljesen a mi oldalunkon állt, a felkelők igencsak jól kiépítették a védelmi rendszerüket. Fájdalmasan jól. A földi telepítésű tornyok válogatás nélkül szedték le a kisebb AT-ST-ket és a hósiklóikról is gyorsan kiderült, hogy nem csak bosszantóak, hanem halálosak is tudnak lenni. Ez a felismerés két AT-AT-ba került, melyek mint egy-egy összekötözött lábú bantha feküdtek az oldalukon pár kilométerrel hátrább, a kis völgy bejáratánál. Szerencsére egy jó ütemben indított gyalogsági támadás felszámolta a központi hangár védelmét, így a további hósiklók felszállását sikerült megakadályozni. Ezek nélkül pedig a felkelőknek egy szemernyi esélyük sem maradt...

nem árt, ha szakképzett játékosok irányítják ezeket. Amit feltétlenül tudnunk kell az az, hogy járműben ülve nem lehet bázisokat elfoglalni. A kiszállással viszont egyből megkockáztatjuk, hogy valaki lelő, de ami még rosszabb, hogy elfoglalják a járművet és máris oda a csapat előnye. Ezért aztán a gyalogság egy részének érdemes a páncélozott járművekkel együtt mozognia, vagy legalábbis a bázisok támadásakor mindenképpen.
A nagy kedvenc valószínűleg mindenkinek az AT-AT lesz, mivel rendkívüli erővel bír - persze egy jó vontatókábel gyorsan elintézi még ezeket a szörnyetegeket is. A közepes kategóriában az AT-ST-k csak látszólag egyeduralkodók, mivel a túzgyorsaságuk nem túl nagy. Persze más járművek ellen hatásosak, de pl. gyalogság ellen a homoksiklók és társaik a megfelelő eszközök, másrészt ezek jóval mozgékonyabbak is. Azt se felejtsük el, hogy ezek vízen ugyanolyan jól használhatók, mint a szárazföldön. Természetesen az égbolt sem maradhat üresen, melyet a jelen esetben a korábban említett hósiklók, X-wingek, Y-wingek és TIE fighterek népesítik be, illetve egy-két pályától eltekintve néha-néha feltűnnek. A kezelésük sem túl bonyolult, mivel semmiféle plusz gomb nem jelenik meg az eddig használtakon kívül. Kicsit ugyan viccesen hatnak ezek az űrhajók ilyen alacsonyan, de a tűzerejük és mozgékonyságuk hamar lehervasztja a mosolyt az arcunkról - vagy az ellenfél arcáról.

PROBLÉMÁK

Természetesen ennél a játéknál is találkozunk problémákkal. Ezek nagy része a játékmenettel kapcsolatos. A legnagyobb problémát jelenleg a respawn, azaz az újjáéledés jelenti, mivel ekkor semmiféle pajzzsal nem rendelkezünk, ergo az ellenség egy nagyszerű sorozattal azelőtt a túlvilágra küldi az egész szakaszt, hogy kettőt pislantanánk. Ez abból adódik, hogy mivel ők a járműben ülnek, ezért nem foglalhatják el a bázisunkat, csak éppen halomra lőnek mindenkit, amint felbukkanunk. Ezt a hibát szerencsére a következő patch-ben már javítani fogják. További hiba, hogy a pilótáknak, azaz a javítást végző játékosoknak, egy-két pályát leszámítva nincs túl nagy szerepük. Ugyanezt éreztem a mesterlövészekkel kapcsolatban is, bár nekik azért több szerep jutna, ha a játékosok fele nem lagzana, mint az őrült egyfolytában. Mert így eltalálni jóformán senkit sem lehet, annál is inkább, mivel egy picit túl gyorsra sikerült a játékosok mozgása, ami igaz, hogy gyorsabb akciókat tesz lehetővé, de a finomabb műveletekre nem sok esélyt ad.
Módok tekintetében szerencsére már történtek lépések, így hamarosan már többféleképpen is játszhatunk. A GameSpy implementációjával kapcsolatos véleményemet és egy lehetséges megoldást az egyik dobozban olvashatjátok. Aki mégis marad a beépített verziónál, annak jó hír lehet, hogy hamarosan ezt a részt is pofásítják.

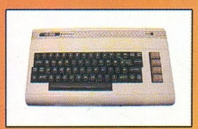
GAMESPY VS ASE

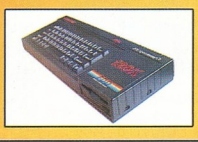
A jelenlegi állapotában az SWB egyik legbénább része a beépített szerverkereső. Ez elsősorban annak köszönhető, hogy az fps körökben nem túl népszerű GameSpy rendszert használták fel. A javasolt gyógykezelés All Seeing Eye néven kapható a *www.allseeingeye.com* weboldalon. A program mindent tud, amit tudnia kell: alapból nagyon könnyű kezelni, de a komolyabb beállításokat is el tudjuk végezni, ha éppen arra van szükségünk. Egyetlen problémája, hogy fizetni kell érte, de szerencsére van próbaidőszak is, így mindenki 3 hétig élvezheti mielőtt újra kellene telepíteni. A kötelező frissítés után már-is garmadával várnak ránk a jobbnál jobb szerverek. Most már csak az lehet bosszantó, hogy az ASE-ból történő indítás esetén is be kell lépnünk a GameSpy statisztikai szerverére. Persze ez is elkerülhető, ha az ASE-ban a Tools/Options menüben a Games fül alatt az SWB beállításainál az .exe file után a következőket kell beírni:
+name profilnév +email email-címünk +ppass jelszó a GameSpy szerverhez. És már kész is van, ezentúl nem kell gépelnünk semmit, azonnal csatlakozunk. Azt se felejtsük el, hogy a Favorites menüben elmentsük azokat a szervereket, ahol jó társaság, kemény játék jött össze, ide érdemes visszanézni később is.

Összességében a játék egy jó közepesnek mondható, azonban a Star Wars világ pontos és élethű megalkotása sokat dob a megítélésen. Ehhez hozzájön még az egészen pofás grafika, valamint a John Williams alkotta hihetetlenül jó zene és máris boldogan gyepálhatjuk a birodalmiakkal a felkelőket - vagy fordítva. Nyugodtan kijelenthetem, hogy amint meglesznek a javítások és egy kicsit csiszolnak a játékmeneten, akkor egy nagyon élvezetes kis játék fog összejönni a most még kicsit akadozó játékmenet helyett. GG, HF.

Ch00ler
ch00ler@pc.games.hu

A PC.GAMES szerkesztősége megvételre keres magas áron 8 és 16 bites retro gépeket. Érdekel minket minden Commodore, Spectrum, Atari és Apple típus, de bármilyen más régi gépet is szívesen látunk alakuló gyűjteményünkben. Ha már nincs szükséged a gépekre, a hozzájuk tartozó perifériákra, vagy éppenséggel eredeti szoftverekre, akkor jelentkezz a retro@pc.games.hu címen!





JÁTÉKTEMETŐ

NEGYEDIK RÉSZ
VIDEÓK A DVD-N!
CSAK NÁLUNK!

Félbehagyott fejlesztések, feledésre ítélt programok

Bejelentett, majd leállított játékfejlesztések. Meghalt, eltemetett, vagy éppen temetetlen kezdeményezések, melyek pénzügyi, koncepcióbeli, vagy egyszerűen vezetőségi döntés okán kerülték el a bolti megjelenést, és kötöttek ki a süllyesztőben - talán örökre. Negyedszer jelentkező rovatunkban is azokat a meg nem jelent játékokat vesszük górcső alá, melyekből kézzel fogható matériák álltak rendelkezésünkre, megjelenésükre azonban sohasem került sor. Ez a Játéktemető.

CLERIC
(Plutonium Games)

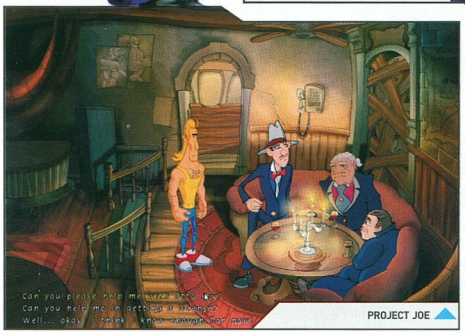
A 30 éves, független játékfejlesztő, Matthew Doyle által alapított Plutonium Games első játéka lett volna az FPS stílusú Cleric. 2003/2-es számunkban már bővebben is beszámoltunk a készülő játékról, amelyet azóta a befektetők hiányának köszönhetően parkolópályára állított a csapat. Gyakran előforduló probléma ez, hogy a saját erőből induló csapatok később próbálnak meg kiadói hátteret találni a fejlesztésükhöz, ami aztán sikertelenség esetén egyenlővé is válik a játék halálával. A Cleric most ennek a kategóriának a mintapéldánya: a XVI. századi Oroszországban egy hitevesztett papként kell leszámolnunk egy seregnyi természetfeletti

közreadott videobemutató alapján, ám sajnálatos, hogy valószínűleg jóllétre szenderült.

PROJECT JOE
(Synthetix Interactive)

Szomorú hírrel szolgált a 2002/7-es számunkban már egyszer bemutatott Project Joe című rajzolt kalandjáték vezető

CLERIC



PROJECT JOE

PROJECT JOE

jeként a városba érkező nagytőkés Otto Bay rekonstrukciós tervét készül megcsáklyázni. Az idilli hangulatot ugyanis plázákkal, és a nagyvárosi élet minden fertőjével képzeli el a pénzes O. Bay. Hogy a Project Joe sorsa mi lesz, azt most még nem tudjuk biztosra. De elnézve a mögötte álló független fejlesztőcsapatot, és azt a lelkesedést, kreativitást és minőpakoltunk) sírva fetrengtünk a szerkesztőség padlószőnyegén: klaszszikus, kézzel rajzolt, jó humorú, és igen megnyerő programnak ígérkezett volna. A történet szerint főhősünk, Joe, a helyi lokál üzemeltető-

GOOD COP BAD COP

lénnyel és eretnekekkel, majd különböző Istenek kegyeit keresve azok speciális tulajdonságait használva teljesítenünk óhajaikat. Az RPG-jegyekkel dúsított akcióprogram kellemes játéknak ígérkezett a fejlesztője: a kiadói tárgyalások zátonyra futásának köszönhetően a játék „on hold", vagyis pihentetett állapotba került. A múlt hónap végén kiadott demó alapján (melyet DVD-mellékletünkre azonnal fel is

séget, amit összehoztak, sajnálnánk, ha pont egy ilyen program sikkadna el a játéktemetőben - miközben sok szemét a vásárlókat riogatja a boltok polcain...

CRAZY CAR CHAMPIONSHIP
(Synaptic Soup)

Az Evolva című játék fődizájnere által alapított Synaptikus Leves nevű cég sem bírta túl sokáig. Cipher nevű multiplatformos engine-jükre ugyan volt pár jelentkező a cég röpke három éves fennállása alatt, a játék, amellyel eladhatták volna azonban nem tudott elkészülni, és szponzorok híján még születés előtt elhalálozott. A Crazy Car Championship nevet viselő, és jellegében külső nézetes, futurisztikus autóversenyes játékot Verne Gyula és Flash Gordon világának képzeletbeli kereszteződésével lehetne leginkább jellemezni - ettől kapott volna az amúgy átlagos stílus átlag feletti tartalmat. A lebegő pályatestek, nem szokványos autókreációk kedvező jelet mutattak egy innovatív játékra, ám ismételten bebizonyosodott, hogy a biztonságra törekvő kiadók nem szórják meggondolatlanul a pénzüket egy általuk rizikósnak ítélt vállalkozásba. 2003-ban bezárta kapuit a Synaptic Soup, mely magával vitte a sírba a Crazy Car Championshipet. Pedig a MegaRace-es hangulattal simán befutó lehetett volna. Kár érte...

GOOD COP BAD COP
(Revolution Software)

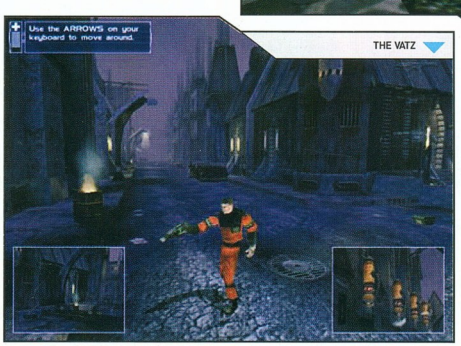
Beneath a Steel Sky, Lure of the Temptress, Broken Sword, In Cold Blood - egy impresszív lista az angol székhelyű Revolution eddigi teljesítményéről. A Broken Sword harmadik részével egyetemben egy külsőnézetes akciójáték bejelentését is megejtették, ám George Stobbart történetét előtérbe helyezve a Good Cop Bad Cop című zsarutörténet háttérbe szorult. Olyannyira, hogy a Sleeping Dragon megjelenése után vissza sem tértek hozzá, így a kiadott képek és sajtóanyag alapján vagyunk kénytelenek megítélni a játékot. Amely amúgy nem tűnt halva született ötletnek, hiszen Ben Kellman közrendőr szerepében egy olyan ügybe botlunk, amelynek gyanúsítottja 25 évvel ezelőtt meggyilkolt apánk gyilkosára hajaz. A játékos a különböző helyzetekben választhatott volna: jó vagy rossz rendőrt szeretnénk játszani (megregulázni a bűnözőket, nem éppen törvényes keretek között, vagy tiszta lelkiismerettel, bántatlanul előállítani őket). A karakterfejlődés, a külső nézetes mód, és várható izgalmak miatt kellemes játék lehetett volna belőle - ám a Beneath a Steel Sky második részének munkálataival végképp tovaszállt minden remény a Good Cop Bad Cop megjelenésére.

NECROCIDE: THE DEAD MUST DIE
(Novalogic)

2000 szeptemberében jelentette be a vadnyugaton játszódó FPS jellegű játékát a Novalogic. Az addig főleg szimulátorairól elhíresült cég játékában egy vámpírvadász szerepébe kellett volna bújunk, akivel különböző élőholtakat, vámpírokat, vérfarkasokat, és egyéb fantasy világba illő teremtményeket kellett volna kaszabolnunk. A híres fantasy illusztrátor, Brom által tervezett lények öt különböző helyszínen oszlottak volna el, mindegyiket további 4-5 alpályára bontva elérve a 20 pályás átlagot. Főellenfél-harc, szokásosnak mondható és unikum FPS-fegyverek, ez marad mindörökre az emlékezet része a Land Warriors motorjával fűtött játéktervnek. Merthogy a Necrocide 2 és fél éves lét után, egy esős őszi napon, a Novalogic vezetőinek döntése alapján (valószínűsíthetően minőségi kifogások miatt) örökre a Játéktemetőbe távozott...

THE VATZ
(Beenox Studios)

A quebec-i Beenox Studios fejlesztőcsapata elsősorban Macintosh-os környezetre fejlesztett játékokat, ám PC-n is leraktak már egy-két dolgot az asztalra. Többek között az ő nevükhöz fűződik a Tony Hawk's Pro Skater és Pitfall játékok PC-s portjainak többsége, és 2002-ben úgy nézett ki, betörhetnek végre a piacra The Vatz című saját fejlesztésükkel, ám a sors közbeszólt, és a projectet is-



meretlen okok miatt leállították. A külön erre a célra fejlesztett Goliath motorral megtámogatott program egy sci-fi környezetbe ültetett külső nézetes akció-kaland-rpg programnak indult, melyet különböző csilivili effektusokkal próbáltak volna meg a kedves játékos társadalomra tukmálni. A kiadott képeket nézegetve életképesnek és eladható koncepciónak tűnt az elképzelés, de ez valószínűsíthetőleg nem találkozott egyetlen disztribútoréval sem, így tűnhetett el a játék a süllyesztőben örökre.

Bagó Péter
bp@pc.games.hu

Ahogy már előző számunk óta megszokhattátok, ezúttal is számos képet és videoanyagot válogattunk DVD-korongunkra a fentebb említett játékokkal kapcsolatban. Több száz fájl (képekkel, videókkal és demóval) várja a soha meg nem jelent játékok iránt érdeklődőket, és minden kíváncsi szemet, közel 180 megabájtnyi területen.

HELP

A kérdéseket továbbra is várjuk az alábbi címeken, ne kíméljetek minket, ha problémátok van:

Postán: PC.GAMES 1325 Budapest, Pf.: 315
E-mail-ben: help@pc.games.hu
SMS-ben: 06-30-477-8354

Syberia 2

Sziasztok!

A Syberia 2-ben az álomvilágban található óráról szeretnék bővebb felvilágosítást kérni.

Előre is köszönöm!

skyler

Szia Skyler!

Az óra mahagóni bevonatú, cseresznyefából készült, kéthavi páccal. Bár feltételezem, nem erre voltál kíváncsi, hanem a működési mechanizmusára :)... Nos, ezt akár szó szerint is idézhetném a CD Games 2004/3-as számából, ahol a játék teljes végigjátszása található:
„A nappaliban ücsörgő Voralberg úrral beszélgetve kiderül, hogy Hans megint szobafogságra lett ítélve, és esélyed sincs meglátogatni őt. Keresd fel Annát a parkban, aki elárulja, hogy a kedves papa egészen pontosan 7:15-kor hagyja el otthonát. Térj vissza a Voralberg-házhoz, és szemrevételezd a hallban álló órát. Mint kiderül, a jobb és bal karral állítható percmutatók szükségletnek a feladat megoldásához. A bal oldalival 15-ötöt, míg a jobb karral 30 percet állíthatsz a szerkezeten. A cél: 2:45-re tekerni a mutatókat, és felhúzni a csengőket kopogtató emberkéket. Az alsó súlyokat és csengőt bekalibrálva már csak az ébresztőfunkció beállítása van hátra - ehhez a jobb oldalit 9, a balt 1 alkalommal kell meghúznod, hogy 7:15-kor megcsörrenjen az óra. Miután Hans papája menetrendszerűen távozott a munkába, az emeleti szoba kulcsát az asztalán hagyja. Ezzel már csak fel kell baktatnod a padlásszobába, és megismerkednek a kicsi Hans-szal."

BP

Empire Earth

Azt szeretném kérni, hogy adjatok léccives valami tippet az Empire Earthel kapcsolatban. Az a gondom, hogy a gép mindig a legelején megtámad, és nem tudok addig jó védelmet csinálni, ezért plíz segítsetek nekem valami taktikkal. Valami jó védelem kéne, ami gyorsan kiépíthető.
Plíz segítsetek, már mindent próbáltam.
Előre is kössz. higiri

Szia
Nos, a problémáddal nem vagy egyedül. Gyakorlatilag minden ebben a stílusban íródott játék ezt a taktikát követi, vagyis rögtön az elején lerohan a gép, még mielőtt hatékony védelmed lenne. Ez ellen jó taktika lehet, ha te támadod meg őt, akár azon az áron, hogy a támadásra küldött csapatod magára hagyod, te pedig villámgyorsan fejlesztesz tovább a bázisodon, amíg a gép a te támadóiddal van elfoglalva. Jó taktika lehet, ha mindenek előtt arra fordítod minden energiád, hogy egy mozgékony de ütőképes csapatot összeállíts, mire megérkezik az első támadó hullám, hogy vissza tudd őket verni, majd azonnal támadj vissza, és próbáld azt az épületet lerombolni, ahol a katonák készülnek. De egy szó mint száz, nincs igazi recept, ismerd ki az ellenség taktikáját, és járj túl az eszén.
Erről szólnak az ilyen játékok.

Üdv: Clemi

A NYEREMÉNYJÁTÉKOK NYERTESEI PC.GAMES 2004/9-10

DOOM 3
Remzső Gábor Algyő
Albrecht Szilvia Budapest
Harangozó András Debrecen

SPELLFORCE: THE BREATH OF WINTER
Birinyi Zsolt Budapest
Koczka Adrienne Nyíregyháza
Kiss Attila Pécs

SHADE
Győre Ferenc Győr
Bene Gábor Budapest
Tóth Viktor Szeged

RICHARD BURNS RALLY
Pintácsi Tamás Nagykáta
Quarin Attila Sopron
Berki Gábor Budapest

DESIGN CENTER
Dreifinger Krisztián Polgárdi

KÉPKITALÁLÓ
Haizer Tamás Szécsény
Daragó Zoltán Fót

A nyerteseknek gratulálunk, nyereményeiket postán küldjük el!

Diablo 2

Sziasztok!
Lenne egy nagy gondom. A Diablo2 elindítása helyett ezt írja ki: Az eljárás belépési pontja nem található a DLL-ben.

Segítsetek!!! Előre is kösz!

Budai Ádám

Szia
Valószínűleg egy újratelepítés megoldja a gondod, de egy videokártya-meghajtó programfrissítés (vagy az előző újratelepítése) mindenképpen ajánlott. A hibaüzenet ugyanis arra utal, hogy valamelyik dll-fájl, melyet a program is használ, kicserélődött egy olyannal, amelyet a Diablo nem tud elindítani. Szerintem ez az üzenet az után jelentkezett, miután feltettél a gépedre egy grafikus programot.

Üdv: Clemi

Registry karbantartás

Az újságban felkínált segítségeteket szeretném most kihasználni:

1. az utolsó számban írtatok a regcleaner -ről, ugye elindítottam és 2 megoldást ajánlott a normálban kb. 1500 találat volt, deepben kb. 2500, de azonkívül, hogy useless v. key v. stb leírást találtam - semmi konkrétumot, hogy pontosan miről van szó, azaz törölnöm kell v. se.
És itt a másik problémám evvel kapcsolatban, hogy a „fix" lehetőséget felajánlva pipálhatok, az ehhez tartozó kérdésem, hogy ha fixxel bejelöltem akkor marad v. pont az törlödik.

2. a képernyőn látottakat szeretném kép formájában elmenteni (ezek főleg kártya leosztások), mondjatok már nekem egy olyan netről is letölthető progit, (letöltés után) akár 1 gombnyomással el tudom mentenia monitoron lévő állást. - a printscreen és a hardcopy nem működik, windows xp-m van

előre is köszi: domin1k

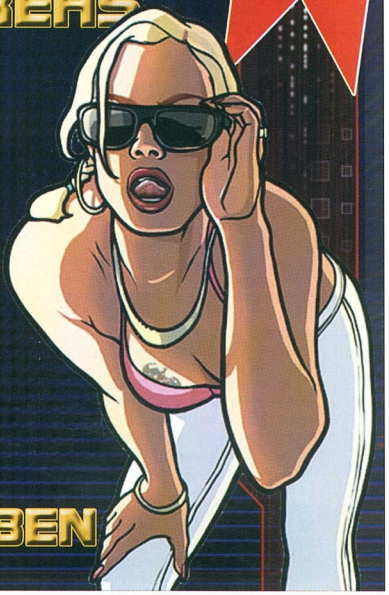
Szia

Először is a regcleaneres kérdésedre reagálnék. A regisztrációs adatbázis tisztítására nagyon sok program létezik, többek között a regcleaner nevű progi. Ezek a progik többnyire (főleg manapság) elég nagy pontossággal adják vissza eredményként a regisztriben lévő felesleges bejegyzéseket. Ezek törlése a kisebb adatbázist, ezáltal a windows kismértékű memóriahasználatának csökkenését, és a gyorsabb betöltődést vonják maguk után. A useless (nem használt) key.v (felesleges kulcs) ugyebár azt jelenti, hogy a program szerint semmi szükség rá, azaz törölhető. Ennek ellenére ajánlatos kicsit a körmére nézni a programnak, és átnézni a listát, melyet feldobott, és ha nem vagy biztos valamiben, akkor nézz utána a gépen, hogy valóban nincs például olyan program, vagy fájl, amelynek a hivatkozását feleslegesnek találta a program. Amiben nem vagy biztos, azt a bejegyzést ne töröld le, de ha minden kötél szakad, még mindig ott a biztonsági másolat a törölt bejegyzésekről, ebből bármi, bármikor visszaállítható, ha valami gond lenne a tisztítás után. Úgyhogy törölgess bátran (egyébként az 1500 és a 2500 felesleges bejegyzés kicsit soknak tűnik nekem), legfeljebb visszaállítod a törléseket. A sok bejegyzésedet nézve jó régen használhatod a windows-od, és én azt mondanám, hogy szerencsésebb lenne egy friss telepítés, amúgy is ajánlatos 4-6 hónaponként, főleg ha sok progit telepítesz fel és törölsz le a gépedről, mert sajnos még mindig nagyon sok az olyan program, ami kuplerájt hagy maga után, sokszor még azt a könyvtárat sem üríti ki, ahová telepítve volt. A képernyőn látható dolgok lelopására sok progi alkalmas, én speciel a Hyper Snap nevűt használom, amely regisztráció nélkül hagy egy feliratot a képen, melyet készített, de bármikor bárhonnan képes képet lementeni. Ha nem OpenGl- vagy D3D-felületről akarsz menteni, akkor arra alkalmas akár az XnView vagy akár az Irfan View nevű ingyenes képnéző progi, de például az ACDSee, a Corel Draw, a Fraps, és még sok más képkezelő program is képes erre. De ha olyan játékból akarsz képet lementeni, amely külön futtatási környezetet tölt be magának, ahhoz speci program kell, mint az elején említett HyperSnap.
Javaslom, nézz körül a bármelyik nagyobb portál szoftverbázisában, és biztosan megtalálod a neked megfelelő szerszámot.

Üdv:Clemi

GTA3
GTA3: VICE CITY
GTA3: SAN ANDREAS

TÖBBSZÁZ OLDALON, TÉRKÉPEKKEL, EXTRÁKKAL ÉS A LÉTEZŐ ÖSSZES TRÜKKEL!



A LEGTELJESEBB ÉS AZ EGYETLEN RÉSZLETES GUIDE A HÁROM JÁTÉKRÓL...

KÉSZÜLJ... MEGJELENIK NOVEMBERBEN

Útmutató a játékok világában:

CD GAMES

The SIMS 2

MEGAGUIDE 12 OLDALON

Végigjátszások: Armies of Exigo, Port Rolaye 2, Doom 3, Silent Hill 4, Shellshock, Nexus, Shade, D-Day, Sherlock Holmes, Conflict Vietnam, Warhammer 40K: Dawn of War és még sok minden más...

Több teljes játékkal!

Már kapható az újságárusoknál dupla terjedelemben!

PLAY ZONE

2 ÓRIÁS POSZTER!

ÚJ SZÁMUNK TARTALMÁBÓL:

MORTAL KOMBAT: DECEPTION
STAR WARS: BATTLEFRONT
FABLE, SECOND SIGHT
BURNOUT 3: TAKEDOWN
SILENT HILL 4
TON HAWK'S UNDERGROND 2
HEADHUNTER: REDEMPTION

+ EXKLUZÍV BEMUTATÓ:
CALL OF DUTY: FINEST HOUR

MÁR KAPHATÓ!

CELERON, SZEX, GYENGÉDSÉG

Sziasztok! Úgy örülök, hogy már megint itt lehetek! Ha jól emlékszem, a múltkori számban azzal búcsúztam, hogy indulok a Megesz Táborba és majd tudósítok onnan a fórumon. Na ez nem történt meg. Én megtettem mindent, első este enyhén pityókásan (NEM A PITYÓKÁSSÁGRÓL SZÓL A TÁBOR! Valahol az újságban megtudjátok, miről szól a tábor, mert mindjárt arról is írok) próbáltam írni, volt benne pár helyesírási hiba, betűfelcserélés + minden és még meg is gyanúsítottak, hogy nem is voltam pityókás. Aztán meg már nem is írtam. Ebből ne vonjátok le azt a következtetést, hogy azért nem írtam, mert olyannyira pityókás voltam, hogy nem tudtam írni. Egyszerűen csak nem. Na mindegy, ha mentegetőzni kezdek, akkor úgyis csak jobban belekavarodok a dologba. Turkáltam kicsit az avarban, lássuk mit találtam a kutyagumin kívül!

Hello Sir Thelen!
Mivel is kezdjem? Megvan király az újság! Ja ezt elmondtam a forumon. Ezaz király a fórum gyertek minél többen. Na térjünk a tárgyra. Tudom szegény az ország, szegény vagyok én is akkor ti miért ne lennétek. A papír különösen drága amióta a természetvédők beintettek a fakitermelőknek. A tintáról már nem is beszélve. Vagy te vagy az oka, hogy már megint két számot zsúfoltak egy részbe?!?!? Vald be, hogy elkopott az osszes ceruzád és nincs kedved elmeni a papírboltba venni egy újjat. Ezt a levelet küld el az illetékesekhez, hátha vissza áll a régi rend. Könyörgöm álljon vissza!!! Nem tudok magamal mint kezdeni egy hónapig MEGINT nincs mit olvasnom.]{redencnek üzenem, hogy játsza végig mégegyszer a THE FIFTH DISCIPLEt mert a szigeten az ő taktikáját használom és olyan szinten állok mint ő de csak egy támadással csak egy életet veszek le a nyolcból. Megkurtítva berakhatod a rovatba. Vagy ragd be az egészet és akkor nem kell annyit koptatnod a ceruzát és a fórumot más is (én) reklámozza. Na majd még beszélünk. Légy jó. Lefekvéskor számold meg a sarkokat. Ne egyél lejárt szavatosságú konzervet és a többi jó tanács.

EDDA

Hello! Köszi a fórum reklámot. Örülök, hogy aggódsz a cerkámért, örömmel jelenthetem, hogy nem kopik. Ok, a múltkor volt egy kisebb...ehm...„balesetem", aminek következtében a Sir Thelen név hirtelen nem kívánt többletjelentéssel telt meg, de szerencsére már nem is szúr. Annyira. Na jó, váltsunk! Én is játszottam a Fifth Desciple-vel, csak ott a kígyós résznél elakadtam. Egyébként nem vagyunk szegények, hanem nagyon is gazdagok!
Volt egy kis privát esőerdőnk idehaza, amit még egy barkács áruházban vettünk akciósan.
A szerkesztőség konyhájában, balra, a harmadik polcon tároltuk. Ez látta el papírral az újságot a havi megjelenés idején, de meggyűlt a bajunk egy, a kőkorszakban megrekedt törzzsel, akiket az akció keretében az esőerdőhöz adtak. Ekkor az egész törzset az esőerdővel együtt összecsomagoltuk és kivittük a füvészkertbe. Azóta sajna át kellett állnunk a kéthavi megjelenésre, de legalább nem kell minden este békepipát szívnunk a törzsfőnökkel. Ez a nagy helyzet.

Hello Sir Thelen!
Király az újság és nagy rajongótok vagyok. Kezembe jutott a Tomb Raider IV: The Last Revelation, és szeretnék hozzá végigjátszást kérni. Pls ha lehet küldjetek nekem egy teljes végigjátszást. És szeretném megjegyezni, hogy több dolgot is rakhatnátok az újságba. Vezethetnétek esetleg egy rovatot a régi játékokról, például Aliens versus Predator és a többi. A Xeonnal készített interjú remek volt, de készíthettetek volna interjút a régebbi bajnokokkal is. Például Stormmal. És az EQ-ról is írhattatok volna több adatot.

Ui: az újság remek, és pls a végigjátszást küldjétek el, vagy legalább választ írjatok.

NoTRehdy - Head Hunter
(Mészáros Róbert)

Szia! Számomra Lara Croft nem jelent sokkal többet, mint két jól megtermett hevesi bio-görögdinnyét, amik egész ügyes akrobatikus mutatványokra képesek. Szerencsére nem mindenki az agrárium oldaláról tekint Larára. Kicsit utánakérdeztem, a végigjátszás.hu weboldalon találsz róla infót. Majd igyekszünk sok érdekességet pakolni az újságba, de amióta a fent említett erdőnk megszűnt, lehetőségeink korlátozottabbá váltak. Én továbbítom minden kérésedet az illetékesek felé (na jó, ezt nem teszem, mert ők hamarabb olvassák a leveleket, mint én, de azért szeretek a mindenkinek segítő-mindent elrendező jófiú szerepében tetszelegni :).

Jött még egy igen figyelemreméltó levél-alkotás. Egészben, vágatlanul, eredetiben mellékelem, hátha lesz valaki, aki ki tudja olvasni. Ülőbika barátom írta, aki már úgy hiányzott a kis szívemnek.

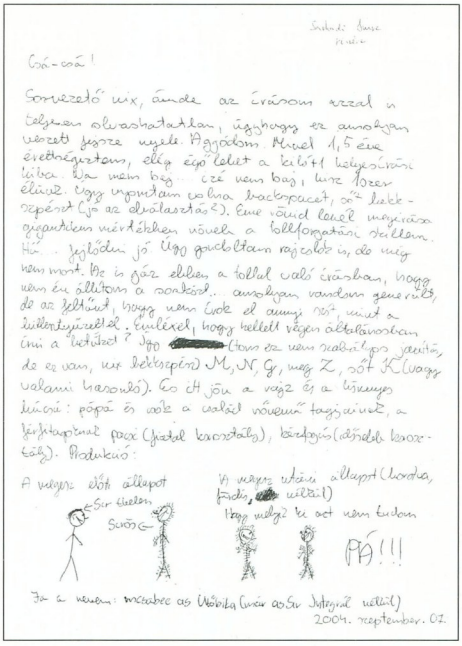
Ezúton hívok fel mindenkit, hogy mindig előnyt élveznek nálam a kézzel írott levelek. Főleg azért, mert még grafológussal is ki tudom elemeztetni a levélírókat, na meg azért is, mert megtanulom tisztelni egykori tanáraimat, akiknek hasonló lehetett az én dolgozataimat olvasni. Nekem annyival könnyebb a dogom, hogy legalább a helyesírási hibákat nem kell javítgatnom. Próbálom elemezni a rajzaidat.

Az első ábrán úgy látom Sir Thelen metamorfózisát láthatjuk. Azt, hogyan játszódhatott le az evolúció fordított irányban velem a Megesz Tábor során. Gondolom a második ábrán ősembertársaimat ábrázolhatta a naiv művész. A rajzokon látszik a rajzoló különleges stílusa. A lágy vonalvezetés, a részletek mesteri kidolgozottsága azt sejteti, Ülőbika nem először nyúlt a „ceruzája" után. A kép egésze - ha nem sértelek meg - valahol talán Salvador Dali szürrealizmusával rokonítható, egyes jegyei az eklektika és a gótika irányába hatnak. Még jó, hogy nálam van, egyszer még egy vagyont fog érni.

Ennyit a műelemzésről. Én átugrom a Szépművészeti Múzeumba és tovább képzem magam. Ti pedig alkossatok és osszátok meg velem nyugodtan! Tudjátok:

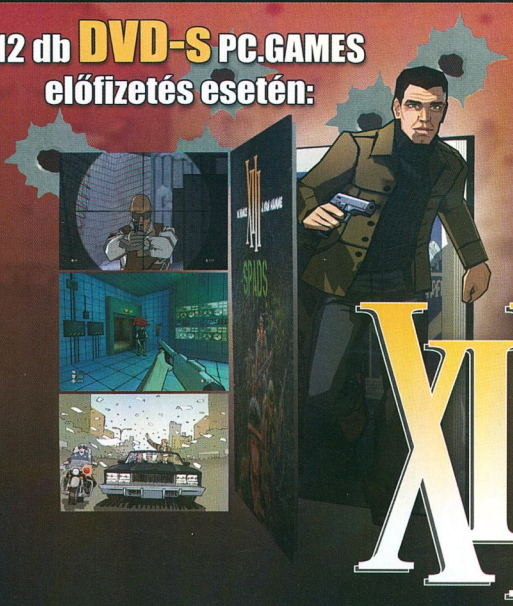
level@pc.games.hu.

Üdv mindenkinek: Sir Thelen



pc.games előfizetői akció

12 db **DVD-S** PC.GAMES előfizetés esetén:



- ajándék **XIII** játékszofver
- **5000 Ft** értékű GAME EXPRESSZ vásárlási lehetőség
- **1850 Ft** egy lapszámért az 1996 Ft helyett
- **DVD TOK** minden számhoz
- exkluzív hozzáférés a pc.games honlapjához

22.200 Ft

12 db **DVD-S** PC.GAMES

Magyar nyelven feliratozva!

12 db **CD-S** PC.GAMES előfizetés esetén:

- ajándék **Warlords IV** játékszofver
- **3000 Ft** értékű GAME EXPRESSZ vásárlási lehetőség
- **999 Ft** egy lapszámért az 1198 Ft helyett
- exkluzív hozzáférés a pc.games honlapjához

11.990 Ft

12 db **CD-S** PC.GAMES

Fizess elő most, vagy kérd ezt ajándéknak Karácsonyra!

Címünk: PC.GAMES 1325 Bp. Pf.: 315 vagy Tel.: 06-1-379-7989

Az előfizetési akció 2004 december 31-i g tart.

Az előfizetéshez adott GameExpressz vásárlási kedvezményt minden 5000 Ft-nál nagyobb egyedi értékű termékénél lehet felhasználni 500 Ft-os egységekben.

JÁTÉKSZELVÉNYEK

INFO MEGJELENÉS: 2005. JANUÁR 7.

PC.GAMES ELŐZETES

Chronicles of Riddick

TIPP: 94%

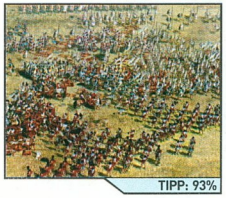
Vin Diesel egy kis költségvetésű sci-fi horror, a Pitch Black főszereplőjeként futott be 2000-ben. Annak ellenére, hogy eddig egyik sikerfilmjét sem volt hajlandó folytatni, idén nagy örömmel bújt újra Riddick bőrébe. A Chronicles of Riddick nem lett átütő siker, de az Xboxra írt játékfeldolgozás annál inkább. Eddig reménytelennek tűnt, hogy valaha mi is játszhatunk a programmal, de október végén bejelentették, hogy készül az átirat, ami ráadásul egyfajta rendezői változat lesz…

Vampire: The Masquerade - Bloodlines

TIPP: 85%

A Half-Life 2 körüli herce-hurca nagy vesztesei azok a játékosok voltak, akik már évek óta várják a Vampire: The Masquerade - Redemption folytatását. A játék fejlesztője, a Troika ugyanis megvásárolta a Half-Life 2 alapjául szolgáló Source grafikus motort, ami részben jó döntés volt, hiszen egy nyilvánvalóan döbbenetes tudású motort tudtak a játék alá pakolni. Másrészről viszont rossz döntés volt, mivel a szerződés szerint játék csak a Half-Life 2 megjelenése után kerülhet a boltok polcaira… Szerencsére hamarosan vége a várakozásnak, és végre fejest ugorhatunk a tejjel-vérrel folyó RPG Kánaánba.

Alexander

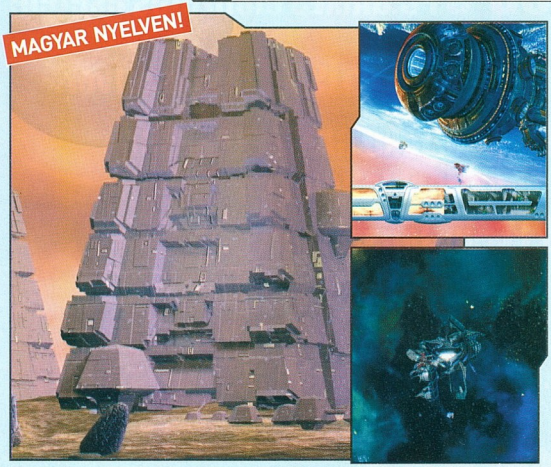


TIPP: 93%

A hónap másik film feldolgozását a UbiSoft szállítja. Jelenleg több mozi készül Nagy Sándor életéről, az egyiket a szerkesztőség nagy kedvence, Oliver Stone rendezi. A francia játékkiadó vezetősége fantáziát látott a dologban, le is csaptak a jogokra, hogy aztán egy kellemes kis stratégiát készítsenek a témából. A fejlesztők szerint iszonyatos, eddig sosem látott méretű csaták várhatók, a játékhoz fejlesztett motor állítólag 65.000 egységet tud lekezelni egyszerre a csatamezőn, amelyből 8.000 lehet egyszerre a képernyőn.

INFO GÉPIGÉNY: PENTIUM II 400, 64 MB RAM, 16 MB-OS VGA

MAGYAR NYELVEN!



Az emberiség már felfedezte a környező bolygókat, mire sikerült végrehajtani az első hiperűr ugrást. Ezután még több expedíció indult, hogy felfedezzék a galaxist. Végre sikerült találkozni számtalan intelligens földönkívüli fajjal, amelyeknek mind saját - az emberekétől eltérő - életszemléletük, kialakult filozófiájuk volt. Ezek a szemléletkülönbségek komoly ellentétekhez vezettek, de aztán a világ lassan megváltozott, így az emberek közti kapcsolat is. Az ismert világ határai folyamatosan kijjebb tolódtak, és lassan kialakultak a szövetségek az öt fő faj képviselői között. Kezdtek letisztulni az erőviszonyok, amikor 3000-ben megjelentek a Klissanok, és egyik bolygót foglalták el a másik után…"

Következő havi teljes játékunk, a 2004-ben megjelent 'Space Rangers', amely a valósidejű stratégia, az akció, és az RPG programok ütős kombinációját kínálja, mindezt teljesen magyar nyelven.

SPACE RANGERS

IMPRESSZUM

Szerkesztőség:
Főszerkesztő: Berényi Zoltán (Bear™)
Szerkesztők: Tóth Tibor (Uniq), Paczona Zoltán (Chilly), Gáspár András (Skald)
DVD szerkesztő: Michaleczky Péter
Korrektor: Jeles Attila
Tördelőszerkesztő: Gyöngy Viktor
Lapreferens: Boruzs Krisztina

A szerkesztőség címe:
1041 Bp., Görgey u. 35.
Tel/Fax.: 379-7989
Levelezési cím: 1325 Budapest, Pf.: 315
E-mail cím: szerkesztoseg@pc.games.hu
A PC.GAMES honlapja: www.pc.games.hu

Kiadó: GAME Press Kft.
A kiadásért felel: a kiadó ügyvezetője

Hirdetésfelvétel:
Boruzs Krisztina 06-30-378-8586

Terjeszti a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt. és a Magyar Lapterjesztő Rt. regionális részvénytársaságai

Megjelenik havonta, ára 1198 Ft (simán), 1996 Ft (DVD-vel)

Előfizetési díj a kiadónál:
12 db: 11.990 Ft, 6 db: 5.990 Ft (CD-vel)
12 db: 22.200 Ft, 6 db: 9.990 Ft (DVD-vel)

Montírozás és nyomás:
Gutenberg Press
ISSN 1587-5121

A lapban megjelenő cikkek és egyéb anyagok bármilyen felhasználása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelent hirdetéseket a szerkesztőség a legnagyobb figyelemmel gondozza, ám azok tartalmáért felelősséget nem vállal.

DREAMWORKS'

Shark Tale™

Ha rádharap a halvilág...

Küzdj a Nagy Fehér Cápa fenyegető támadási ellen!

Kalandozz a Zátony ismeretlen területein!

Versengezz Oszkár hírnevéért és gazdagságáért!

Táncjelenetek teszik próbára képességeidet.

sharktalethegame.com

Már a boltokban!

PC CD-ROM SOFTWARE | PlayStation 2 | XBOX | NINTENDO GAMECUBE | GAME BOY ADVANCE | KnowWonder | ACTIVISION

activision.com

DREAMWORKS

automex MULTIMÉDIA

Keresd a nagyáruházakban és viszonteladóknál vagy weboldalunkon, ahol további szoftverek között is válogathatsz!
1072 Bp., Nagydiófa u. 19., Tel.: 461-5700, Fax: 461-5799
www.automex.hu - info@automex.hu

DreamWorks' Shark Tale ™ and © 2004 DreamWorks L.L.C. Published by Activision Publishing, Inc. Game code © 2004 Activision, Inc. Activision is a registered trademark of Activision, Inc. All rights reserved. Console versions developed by Edge of Reality. GBA version developed by Vicarious Visions. PC version developed by Amaze Entertainment. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. GAME BOY ADVANCE, NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. Microsoft, Xbox and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S and/or other countries and are used under license from Microsoft. All rights reserved. All other trademarks and trade names are the property of their respective owners.

www.
GAME4U
.HU

2004. december